

”SIITÄ TULEE VÄHÄ NIINKU JULMEMPAA”

Pelaajien käsityksiä videopeleistä ja lautapeleistä

Tiina Malinen

Tampereen yliopisto  
Informaatiotieteiden yksikkö  
Informaatiotutkimus ja  
interaktiivinen media  
Pro gradu -tutkielma  
Toukokuu 2015

TAMPEREEN YLIOPISTO, Informaatiotieteiden yksikkö

Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media

MALINEN, TIINA: ”Siitä tulee vähä niinku julmempaa”. Pelaajien käsityksiä videopeleistä ja lautapeleistä.

Pro gradu -tutkielma, 82 s., 3 liites.

Toukokuu 2015

Nykymuotoinen pelitutkimus on pitkälti syntynyt ja keskittynyt videopelien ympärille. Tämän ”digitaalisen harhan” johdosta videopelit joutuvat usein edustamaan kaikkia pelejä yhden erikoismuodon sijaan, ja videopelien ominaispiirteet suhteessa laajaan pelien kenttään jäävät vähälle huomiolle. Toisaalta niinkin merkittävää pelimuotoa kuin lautapelejä tutkitaan suhteessa vähän.

Tämä työ pyrkii osaltaan korjaamaan vinoutumaa vertaamalla sekä lauta- että videopelejä harrastavien suomalaispelaajien käsityksiä molempien pelityyppien ominaispiirteistä. Kymmenen pelaajan teemahaastatteluja analysoitiin aineistolähtöisen teorianmuodostuksen keinoin, minkä lisäksi apuna on käytetty ludologista tutkimusmenetelmää.

Neljäksi merkittävimmäksi lauta- ja videopelejä erottaviksi teemaiksi nousevat sosiaalisuus, informaatio ja tavoitteet, aika sekä teema ja tarina. Sen sijaan pelejä ympäröivät kulttuuriset tasot tai materiaalisuus eivät haastatteluissa korostu.

Ilmeisin havainto on, että haastateltavat pitävät lautapelejä sosiaalisempina kuin videopelejä. Kyse ei ole ainoastaan tarinavetoisten yksinpelien valta-asemasta videopelien historiassa, sillä haastateltavat tuntevat kattavasti moninpelattavia videopelejä. Pikemminkin lautapeleihin liittyvän sosiaalisen sopimuksen eli taikapiirin merkitys näyttäisi olevan keskeisempi, kun pelisysteemiä ylläpitävät pelaajat tietokoneen sijaan. Aineiston perusteella on syytä kyseenalaistaa myös voittoehdon liiallinen korostuminen yleisimissä pelin määritelmissä.

Lähes kaikkien löydettyjen video- ja lautapelien ominaispiirteiden kohdalla on helppo löytää niitä vastaan rikkovia esimerkkejä. Niitä ei tulekaan pitää teknologisesti määräytyneinä välttämättömyyksinä, vaan kulttuurisesti muovautuvina normeina. Ominaispiirteet ovat siksi jatkuvassa liikkeessä, ja erityisesti tällä hetkellä näyttää olevan muotoutumassa runsaasti lauta- ja videopelien välisiä raja-aitoja kumoavia hybridejä.

Avainsanat: lautapelit, videopelit, uusmedia, viihdeteollisuus, vuorovaikutus

# Sisällysluettelo

1 JOHDANTO.....	1
2 KATSAUS AIKAISEMPAAN TUTKIMUKSEEN.....	6
2.1 Pelin ja pelityyppien määrittelyä.....	6
2.2 Videopelien tutkimus.....	10
2.3 Lautapelien tutkimus.....	13
2.4 Lautapelien ja videopelien vertailua.....	17
2.4.1 Sosiaalisuus ja kamppailu.....	18
2.4.2 Tarinallisuus.....	21
3 AINEISTO JA MENETELMÄT.....	24
3.1 Aineistolähtöinen teorianmuodostus.....	24
3.1.1 Tutkimusprosessin eteneminen käytännössä.....	26
3.2 Teemahaastattelu.....	28
3.3 Ludologinen tutkimusmenetelmä.....	32
4 PELAAJAT ASiantuntijoina.....	35
4.1 Sosiaalisuus.....	36
4.1.1 Sosiaaliset sopimukset.....	38
4.1.2 Viestinnän välittyneisyys.....	39
4.1.3 Taikapiirin rajat.....	40
4.1.4 Toisten pelaajien pelaaminen.....	43
4.1.5 Yhteenveto.....	44
4.2 Informaatio ja tavoitteet.....	45
4.2.1 Sääntöjen joustavuus.....	45
4.2.2 Informaation piilottaminen.....	48
4.2.3 Voittoehdon merkitys.....	49
4.2.4 Yhteenveto.....	53
4.3 Aika.....	53
4.3.1 Pelisession kesto.....	53
4.3.2 Vuoropohjaiset ja samanaikaiset pelit.....	55
4.3.3 Nopeuden kokemus.....	56
4.3.4 Yhteenveto.....	58
4.4 Teema ja tarina.....	58
4.4.1 Teeman merkitys.....	59
4.4.2 Kietoutuneisuus mekaniikkoihin.....	60
4.4.3 Tarina itseistarkoituksena.....	61
4.4.4 Yhteenveto.....	65
4.5 Yli rajojen.....	65
5 TARKASTELUA.....	71
LUDOLOGIA.....	77
LÄHTEET.....	79
LIITE 1: Taustakysymykset	
LIITE 2: Teemahaastattelun kyselyrunko	

# 1 JOHDANTO

Funky<sup>1</sup>: Mut just semmmmost Battlestar Galactican tyypist jännityst et voi kuka se pahis oikein on ja voi ei, noi ei saa tietää et mullon se pahis ja voi ei, nyt mä en pysty olemaan hymyilemättä jos mä nostan tän kortin. Ni miten sellanen saatas johonki videopeliin, ni. Se on vähä erilainen maailma. Mut toisaalt jotkut kauhuvideopelit voin kuvitella et non sit hyvin jännittävi ihän eri tavalla. Et sit ku on pimees huonees yksinään ja sit se mörkö tulee sielt nurkan takaa siihen viereen. Siinon kyl aika kiinni siin maailmas jo.

Leikkiä ja pelejä on ollut kauemmin kuin ihmisiä. Lähes kaikilla primitiivisillä yhteisöillä on omat aikuisille tarkoitetut pelinsä, ja mitä monimutkaisempi yhteiskunta, sitä pidemmälle kehitettyä myös sen pelien sisällöt (Parlett 1999, x). Yhteiskunta, jossa tällä hetkellä elämme, on huomattavan monimutkainen ja erikoistunut, joten ei liene yllättävää, että myös sen pelikulttuurit ja pelien mahdollistamat kokemukset ovat huomattavan monimutkaisia ja erikoistuneita.

Nykymuotoinen pelitutkimus on voimakkaasti keskittynyt videopeleihin. Tässä ei ole sinänsä mitään vikaa, kun otetaan huomioon se videopelien valtava taloudellisen ja kulttuurisen merkityksen kasvu, joka viimeisten parinkymmenen vuoden aikana on tapahtunut. Valitettavasti samalla kuitenkin muut pelimuodot ovat suurilta osin jääneet akateemisen kirjallisuuden sokeaan pisteeseen. Videopelien ympärille syntyneen nykymuotoisen pelitutkimuksen alkuvaiheita kerronnallistetaan usein taisteluna, jossa videopelit haettiin nähdä ennen kaikkea juuri pelillisyyden muodon kautta sen sijaan, että ne oltaisiin nähty esimerkiksi elokuvien tapaisina tarinoina (Frasca 2003). Tästä huolimatta videopelien omat erityiset piirteet suhteessa kaikkien pelien laajaan kirjoon unohtuvat usein kokonaan. Alussa on luonnollisesti ollut tarpeen korostaa pikemminkin videopelejä muihin peleihin yhdistäviä kuin erottavia tekijöitä, mutta jaottelun jo vakiinnuttua alkaisi olla mielekäästä tarkastella myös kentän monimuotoisuutta ja keskinäisiä suhteita.

Jaakko Stenros ja Annika Waern argumentoivat, että pelitutkimuksessa on alettu nähdä ei-digitaaliset pelit alisteisina digitaalisille peleille, sen sijaan että digitaaliset pelit näh-

---

<sup>1</sup> Käyttämissäni suorissa haastattelusitaateissa olen säilyttänyt haastateltavieni anonymiteetin, mutta pelkän numeroinnin sijaan nimennyt heidät sattumanvaraisesti uudestaan *Pac-Man*ista ja sen jatko-osista tuttujen haamujen nimillä. Tällä ratkaisulla haluan korostaa sitä, että kuten kyseisillä pelihahmoilla on erilaisia käyttäytymistapoja, myös haastateltavillani on erilaisia persoonallisuuksia ja kokemuksia, eivätkä he välttämättä ole lainkaan kaikista asioista yksimielisiä.

täisiin pelien yleensä erikoistapauksena. Tämän ”digitaalisen harhan” seurauksena pelit on usein tutkimuksessa nähty aktiviteettien sijaan systeemeinä, mikä puolestaan on vaikuttanut voimakkaasti siihen, miten pelien nähdään koostuvan rakenteista ja mekaniikoista. Myöskään pelaajia ei tällöin nähdä kunnolla toistensa kanssa vuorovaikuttavina persoonallisuuksina, vaan rationaalisina päätöksentekijöinä. Systeeminen lähestymistapa on mahdollisesti kehittynyt suosituksi, koska se on helppo kuvitella objektiivisemmaksi kuin epämääräisempi pelitapahtuman ja pelaamisen tutkiminen. Toisaalta yksinpelit ovat merkittävä osa videopelejä, ja niissä sosiaalisuus on vielä kohtuullisen helppoa erottaa muusta pelistä. (Stenros & Waern 2010.)

Esimerkin innoittamana pyrin analyysissä pitämään keskeisenä ajattelutavan, jossa pelit nähdään ensisijaisesti kokemuksellisina aktiviteetteina, erotukseksi ajatuksesta että peli voisi olla olemassa itsenäisenä teoksena ilman pelaajia. Poikkeen tästä kuitenkin sellaisissa kohdissa, joissa haastateltavieni tai tutkimuslähteideni referointi totuudenmukaisesti sitä nähdäkseni vaatii. Painottamassani ajattelutavassa pelisuunnittelijat suunnittelevat rakenteita, jotka ohjaavat lopullista peliä hiukan samaan tapaan kuin liikennesuunnittelijat suunnittelevat teiden linjauksia ja liikennesääntöjä, vaikka vasta autojen ja kävelijöiden muodostamaa kokonaisuutta voi kutsua liikenteeksi.

Digitaalisen vinouman mukanaan tuomiin ongelmiin on kiinnittänyt huomiota myös Stewart Woods. Hän katsoo videopelien erityisalueeksi yksinpelit, jotka poikkeavat suuresti lähes kaikkien muiden pelityyppien sosiaalisesta luonteesta. Hän jakaakin pelit kahteen pääryhmään: sosiaalisiin peleihin, joissa vuorovaikutuksessa on kaksi tai useampia osanottajia, ja haastepeleihin, joissa yksittäisen pelaajan tehtävänä on ratkoa etukäteen asetettu arvoitus tai ongelma. Vaikka nämä kaksi pelimuotoa voivat molemmat olla hauskoja ja merkityksellisiä, niiden potentiaali ja mahdolliset tavat vaikuttaa maailmaan oman taikapirinsä ulkopuolella ovat erilaisia. (Woods 2007.)

Pelitutkimuksen edelläkävijänä pidetty Johan Huizinga taas suhtautuu yksinpelaamiseen suorastaan vähättelevästi kirjoittaessaan siitä, miten leikki ja pelit ovat kaiken kulttuurin perusta, mutta ”[y]ksinpelaaminen on hyödyllistä kulttuurille ainoastaan rajallisissa määrin (Huizinga 1947, 47).”<sup>2</sup> Huizingan aikana yksinpelaaminen oli luonnollisesti rajoitumpaa ja harvinaisempaa kuin nykyisessä maailmassamme, jossa tietokoneen rikkaat

---

<sup>2</sup> Käännös Sirkka Salomaa 1947. Jatkossa kaikki käännökset ovat omiani, ellei muuta mainita.

ominaisuudet ovat mahdollistaneet yksinpelien siirtymän kulttuurin valtavirtaan, mutta esimerkiksi tuolloinkin tunnettujen yksinpelattavien korttipelien sivuuttaminen näin kokonaisvaltaisesti tuntuu nykyperspektiivistä katsoen jopa omituiselta.<sup>3</sup> Sitaatti onkin omiaan kiinnittämään huomiota tutkimukselliseen sokeaan pisteeseen: koko pelien kirjo huomioiden yksinpelit ovat jotain poikkeuksellista.

Käsillä olevan pro gradu -työn perusoletuksena on, että pelit ovat ainutlaatuinen kulttuurin ja estetiikan muoto, ja että kaikki pelimuodot eroistaan huolimatta kertovat jotain huomionarvoista meistä ihmisistä. Keskeisen tutkimuksellisen asemansa ja kulttuurisen merkityksensä ansiosta videopelit ovat itseoikeutettu pelityyppi tässäkin työssä. Niiden vastinpariksi olen valinnut lautapelit osittain, koska ne ovat itselleni henkilökohtaisesti läheinen ja tuttu pelimuoto, ja osittain koska ne ovat erittäin vanha ja jossain määrin jopa arkkityyppinen esimerkki siitä, mitä peleillä ymmärrämme. Lähes kaikki ihmis-kulttuurit ja yhteiskunnat halki historian ovat pelanneet lautapelejä, ja kuten saamme huomata, ne myös istuvat täydellisesti nykyään useimmiten käytettyihin pelin määritelmiin, joiden syiden vuoksi uskon niiden olevan keskeisessä asemassa pyrkiessämme ymmärtämään pelejä yleisellä tasolla. Lautapelien suunnittelussa ja pelikulttuureissa on lisäksi aivan viime vuosikymmeninä tapahtunut suuria muutoksia, mutta yrittäessäni löytää tutkimuskirjallisuutta aiheesta, olen saanut havaita että lautapelejä ylipäättään on käsitelty modernissa tutkimuskirjallisuudessa vähänlaisesti. Tämä on sikälikin kummastuttavaa, että lautapelit ovat yksi tunnetuimpia ja harrastetuimpia pelimuotoja. Esimerkiksi muutoksia suomalaisten pelitottumuksissa selvittävän Pelaajabarometri 2013 -tutkimuksen mukaan lauta- ja seurapelejä sekä korttipelejä harrastaa aktiivisesti suunnilleen saman verran vastaajia kuin suosituimpia digitaalisia viihdepelejä ja ainakin toisinaan noin kolme neljäsosaa vastaajista, siinä missä suosituimmilla digitaalisilla viihdepeleillä vastaava osuus jää noin puoleen vastaajista (Ermi & Mäyrä 2013, 16–17). Kyseessä lienee vain yksi esimerkki niistä lukuisista ei-digitaalisista aukkopaikoista, jotka voimallinen videopeleihin keskittyminen on pelitutkimukseen jättänyt, ja jota toivon tämän työn kykenevän omalta vaatimattomalta osaltaan paikkaamaan.

---

<sup>3</sup> Voisi pitää jopa ironisena tuloksena, että suomalaisten pelaamista vuosittain kartoittavassa Pelaajabarometri-kyselytutkimuksessa ylivoimaisesti suosituimmiksi digitaalisiksi peleiksi ovat nousseet digitalisoidut versiot perinteisistä pasianssipeleistä (Ermi & Mäyrä 2013, 22).

Peruskysymys, johon pyrin haastatteluaineistoa analysoimalla vastaamaan, on millaisia ominaispiirteitä molempia pelityyppejä aktiivisesti harrastavat suomalaispelaajat näkevät videopeleillä ja lautapeleillä olevan. Tästä luonnollisesti seuraa myös kysymys siitä, miten näiden kahden pelityypin perusluonteet suhteutuvat toisiinsa laajalla pelien kentällä. Jossain määrin tarkastelen myös, saavatko pelaajat kenties video- ja lautapeleistä irti erilaisia asioita, missä määrin nämä ominaisuudet ovat muuttumattomia tai liikkeesä olevia, millaisia asioita pelaajat toivovat siirtyvän toisesta pelimuodosta toiseen ja onko näiden kahden pelityypin suunnittelussa jäänyt systemaattisesti käyttämättömien mahdollisuuksien alueita, joita voisi tulevaisuudessa paremmin huomioida uusia pelejä kehiteltäessä.

Jotta pystyisin paremmin vastaamaan näihin kysymyksiin, päädyn sivutuotteena esittämään rakentavaa kritiikkiä paitsi digitaalista harhaa, myös pelin määritelmässä keskeiseen asemaan noussutta voittoehdon määritelmää kohtaan sekä tarkastelemaan taikapii-  
rin käsitettä hiukan totuttua täsmällisemmin. Aivan aluksi luvussa 2 luon katsauksen siihen, miten pelejä, videopelejä ja lautapelejä on aikaisemmin tutkimuksessa kuvattu ja määritetty. Luvussa 3 esittelen tutkimusmenetelmän ja haastatteluaineiston sekä kuvaan, miten tutkimus on käytännössä edennyt. Luvussa 4 lähiluen aineistoa pyrkien samalla asettamaan siitä tekemiäni huomioita keskustelemaan aiemman tutkimuksen kanssa. Kuten tulemme huomaamaan, keskeisimmät lautapelien ja videopelien ominaispiirteet suhteessa toisiinsa voidaan jaotella neljään ryhmään: sosiaalisuuteen, informaatioon ja tavoitteisiin, aikaan sekä teemaan ja tarinaan. Näiden lisäksi tarkastelen lyhyesti myös haastateltavien ajatuksia video- ja lautapelien rajat ylittävistä hybrideistä. Lopuksi luvussa 5 pyrin tiivistämään tärkeimmät löydökset sekä pohtimaan lyhyesti niiden merkitystä.

Vertailuasetelman tulokset olisi helppo kuitata listaukseksi pelkkiä stereotyyppejä, joista lähes jokaista vastaan tulen itsekin esittelemään niitä rikkovia elävän elämän pelejä. Kuitenkin jo pelkkä tällaisten stereotyyppien olemassaolo pelejä laajasti tuntevien asiantuntijahaastateltavieni mielissä on itsessään tutkimuksellisen mielenkiinnon arvoista, täysin riippumatta siitä missä määrin nämä mielikuvat vastaavat todella olemassa olevia pelejä tai pohjautuvat niihin. Toisekseen nimenomaan mielikuvia vastaan rikko-  
vien esimerkkien olemassaolo kertoo siitä, etteivät useimmat pelityyppien ominaisuudet ainakaan enää ole välttämättömien fyysisten rajoitteiden kahlitsemia. Pelityyppien muo-

tokielet ovatkin ennen muuta kulttuurillisten, historiallisten ja taloudellisten tekijöiden ristipaineessa syntyneitä normeja. Nämä normit ovat tällä hetkellä nopeassa ja jatkuvasa muutoksessa, ja eri pelityyppien perusominaisuuksista löytyvien käyttämättömien mahdollisuuksien tunteminen voi auttaa meitä ymmärtämään, ennakoimaan ja halutesamme mahdollisesti jopa yrittämään ohjailla pelien laajalla kentällä tapahtuvia muutoksia.



## 2 KATSAUS AIKAISEMPAAN TUTKIMUKSEEN

Tässä luvussa luon katsauksen aiheeni kannalta olennaiseen aikaisempaan tutkimukseen kiinnittäen erityistä huomiota aukkopaikkoihin, joita olen työssäni osaltani halunnut lähteä kuromaan umpeen. Alaluvussa 2.1 paneudun yrityksiin määritellä käsite 'peli' ja kertaan pelitutkimuksen historiaa siltä osin kuin katson sen olevan merkityksellistä tällä hetkellä vallitsevalle tavalle ymmärtää pelien ominaispiirteitä yleisellä tasolla. Esittelen myös myöhemmin tarpeellisen taikapiirin käsitteen. Alaluvussa 2.2 tarkastelen lähemmin nimenomaan videopeleihin liitettyjä ominaisuuksia ja määritelmiä. Alaluvussa 2.3 teen saman lautapelien suhteen. Lopulta alaluvussa 2.4 nivon ensin yhteen, mitä näiden aiempien tutkimuksien perusteella on mahdollista sanoa lautapeleistä ja videopeleistä sekä esittelen lyhyesti niissä olennaisimmiksi nousevia piirteitä koskevaa kirjallisuutta.

### 2.1 Pelin ja pelityyppien määrittelyä

Hollantilainen kulttuurihistorioitsija Johan Huizinga osoitti kuuluisassa teoksessaan *Homo Ludens* eli *Leikkivä ihminen*, että leikki on perusta kaikelle inhimilliselle kulttuurille (Huizinga 1947). Huizingan tunnetuin käsite on 'taikapiiri', pelin tai leikin muodostama oma sisäinen todellisuutensa, johon pelaaja vapaaehtoisesti astuu voidakseen pelata, ja joka katoaa, kun peli tai leikki on loppunut. Myös kaikki pelitutkimus suhteutuu taikapiiriin, eli siihen keskittykö se tarkastelemaan taikapiirin sisä- vai ulkopuolta.

Leikillä on rajansa ajassa, mutta vielä silmäänpistävämpää on sen rajoittuminen johonkin paikkaan. Jokainen leikki tapahtuu paikassa, joka etukäteen on rajoitettu – varsinaisessa tai vain symbolisessa merkityksessä, tarkoituksella tai ikään kuin luonnostaan. Niin kuin muodollisesti ei ole mitään eroa leikin ja pyhän toimituksen välillä, ts. niin kauan kuin pyhä toimitus tapahtuu samoin muodoin kuin leikki, niin ei pyhitetty paikka myöskään muodollisesti eroa leikkipaikasta. Areena, pelipöytä, taikapiiri, temppele, näyttämö, valkokangas, tuomioistuin ovat kaikki muotonsa ja tehtävänsä puolesta leikkipaikkoja, so. pyhitettyä maankamaraa, erotettua, aidattua ja vihittyä aluetta, jossa ovat voimassa omat erityiset säännöt. Tämän tavallisen maailman piirissä ne ovat hetkellisiä maailmoita, itseensä sulkeutuneen toiminnan näyttämöitä. (ed., 19–20.)<sup>4</sup>

Nykymuotoiseen pelitutkimukseen taikapiirin käsite on juurtunut kuitenkin ennen kaikkea siinä muodossa, kuin sen ovat Huizingalta lainanneet ja uudelleenmuotoilleet Katie Salen ja Eric Zimmermann (2004, 95). Heidän taikapiirinsä on pelin luoma rajattu ja

<sup>4</sup> Käännös Sirkka Salomaa 1947.

erillinen alue ajassa ja paikassa. Siihen astutaan vapaaehtoisesti ottamalla käyttöön tavallisesta elämästä poikkeavat säännöt, ja tapahtumille sen sisällä annetaan erilaisia merkityksiä kuin sen ulkopuolella. Esimerkiksi *hipassa* olkapään koskettaminen tarkoittaa jotain muuta kuin tavallisesti työpaikalla, ja kosketetun on siksi paikallaan reagoida tällöin eri tavalla.

Taikapiirin käsite on saanut nykyajan pelitutkijoilta osakseen runsaasti kritiikkiä. Esimerkiksi Mia Consalvo huomauttaa, että on olemassa pelejä, joissa tietoisesti pyritään sekoittamaan pelimaailma ja arkitodellisuus keskenään. Lisäksi walkthrough-oppaiden tai fanifiktio kirjoittaminen sekä skinien eli ulkonäköä muuttavien tekstuurien luominen hahmoille rikkovat yksiselitteisen pelaajan ja -paikan ajatusta vastaan. (Consalvo 2007, 7.) Myös pelien etiikkaa kohtaan tunnettu huoli alleviivaa selvästi, ettei taikapiirin sisä- ja ulkopuolta voi kohdella täysin toisistaan irrallisina, vaan tosimaailman tapahtumilla on vaikutusta pelitodellisuuteen ja peli voi vaikuttaa ympäröivään maailmaan niin positiivisin kuin negatiivisinkin tavoin, vaikka vaikutusmekanismit sinällään ovatkin kaikkea muuta kuin suoraviivaisia (Woods 2007). Pelitapahtuma ei välttämättä näyttäydäkään kovin erillisenä arjesta, vaan siihen monin tavoin lomittuneena (Pargman & Jakobsson 2008). Aivan suoria vaikutuksia pelillä on muuhun elämään uhkapeleissä tai pelin ollessa samaan aikaan työtä (Lauteren 2007).

Zimmerman (2012) itse on populaariartikkelissaan katsonut, että hänen ja Salenin muotoilut on useissa yhteyksissä ymmärretty tarkoitushakuisen väärin ja käsite on jäänyt olkinukkeilun uhriksi. Kiistanalaisuuden vuoksi esimerkiksi Björk, Linderöth & Olsson (2012) kertovat päätyneensä käyttämään taikapiirin käsitteen sijaan vastaavaan tarkoitukseen raskaampaa goffmanilaisen tulkintakehyksen käsitettä, jossa olennaista on merkityksen muodostuminen vasta suhteessa kontekstiinsa. Huolellisesti käytettynä taikapiirillä voi kuitenkin edelleen katsoa olevan paikkansa pelitutkimuksen kentällä.

Taikapiirin ja goffmanilaisen tulkintakehyksen lisäksi vastaavaa ideaa on pyritty kuvaamaan laajalla määrällä käsitteitä, mikä osaltaan kertoo metaforan tarpeellisuudesta. Taikapiirillä on kuitenkin viitattu hieman epäselvästi kolmenlaisiin kehikkoihin. Varsinaisen taikapiirin eli implisiittisesti tai eksplisiittisesti muodostetun ja neuvoteltavan sosiaalisen sopimuksen lisäksi se sekoitetaan tämän kanssa usein päällekkäin osuviin psykologiseen mielentilaan tai fyysisen peliareenaan. (Stenros 2012.)

Huizingan jälkeen varsinaisesti peleihin keskittyneistä viime vuosisadan puolivälin tutkijoista edelleen vaikutusvaltaisia ovat esimerkiksi filosofi Roger Caillois ja kasvatustieteilijä Brian Sutton-Smith. Ennen nykyisenkaltaisten videopelien läpimurtoa pelejä tutkittiin kuitenkin kokonaisuudessaan melko vähän merkittävyyteensä nähden. Tutkimusta kyllä tehtiin lukuisilla aloilla matematiikasta psykologiaan ja biologiasta kansatieteeseen, mutta koska lähtökohdat olivat varsin erilaisia, tuloksia koottiin yhteen vain satunnaisesti<sup>5</sup> ja tieteellisen tutkimuksen tavoitteena oleva tiedon kumuloituminen jäi siten heikommaksi kuin olisi voinut toivoa. Nykyisenkaltaiseksi tutkimusalaksi pelien voimansanoa nousseen 90-luvun lopulta lähtien, reaktiona visuaalisuuteen panostavien tietokone- ja konsolipelien nousulle populaarikulttuurin keskiöön ja mittavaksi viihdeteollisuuden alaksi.

Pelitutkimuksen ensimmäistä vaihetta tavataan kuvailla ludologien ja narrativistien välisenä oppikiistana. Ludologit kuten Gonzalo Frasca, Jesper Juul tai Markku Eskelinen näkevät pelit omana kulttuurimuotonaan, jota ei voi palauttaa kerronnallisiin malleihin, vaan mahdolliset kertomukset toimivat pelin muodostaman järjestelmän sisässä. Tarinan mukaan vastapuolen narrativistit puolestaan yrittivät hedelmättömin tavoin pelkistää pelit muista kirjallisuuden ja elokuvien tutkimuksesta tuttuihin suoraviivaisiin tarinarakenteisiin, mutta kamppailun voitti lopulta ludologinen lähestymistapa. (Eskelinen 2005, 58–62.) Esimerkiksi Gonzalo Frasca kuitenkin kyseenalaistaa, onko tällaista jakoa koskaan todella ollut olemassakaan. Kerronnallisista lähestymistavoista on sitä paitsi niistäkin hyötyä pelien tutkimuksessa, kunhan koko pelillisyyden olemusta ei yritetä pelkistää pelkkään tarinamuotoon. (Frasca 2003.) Ludologia onkin Frascaan ehdotuksen mukaisesti pikku hiljaa alkanut vakiintua synonyymiksi pelitutkimukselle.

Nykymuotoisen pelitutkimuksen perustavin ongelma saattaa olla seurausta sen syntyvastasta. Tutkimus on muotoutunut uusien pelimuotojen ympärille, mutta paljolti unohtanut lukuisat aikaisemmat pelityypit. Stenros & Waern (2010) kutsuvatkin tätä vinoumattavassa ymmärtää pelien olemus digitaalseksi harhaksi. Osittain puutteita ovat korjanneet yritykset luoda teoreettisia kehysmalleja, joiden kautta on periaatteessa mahdollista analysoida kaikkia maailman pelejä *jalkapallosta World of Warcraftiin*. Tällaisia sys-

---

<sup>5</sup> Merkittävä poikkeus on Elliot M. Avedonin ja Brian Sutton-Smithin toimittama *The Study of Games* vuodelta 1971.

teemisia malleja ovat esitelleet esimerkiksi Aki Järvinen (2008), Salen & Zimmerman (2004) sekä Björk & Holopainen (2006).<sup>6</sup>

Systeeminen ajattelutapa näkyy erinomaisesti käytetyimmissä tavoissa määritellä, mikä peli on. Esimerkiksi Jesper Juul (2005, 36) määrittelee pelin näin:

Peli on sääntöpohjainen systeemi, jolla on vaihteleva ja mitattava lopputulos, jossa eri lopputuloksille on määrätty eri arvot, pelaaja ponnistelee vaikuttaakseen lopputulokseen, pelaaja tuntee tunnepohjaista kiintymystä lopputulokseen, ja toiminnan seuraukset ovat neuvoteltavissa.

Samantapainen on myös Salen & Zimmermanin (ed., 80) lyhyempi määritelmä:

Peli on systeemi, jossa pelaajat osallistuvat keinotekoiseen kamppailuun, jota määrittävät säännöt ja joka päättyy mitattavaan lopputulokseen.

Vielä tiiviimmin pelien olemusta onnistuu kuvailemaan David Parlett (1999, 3), joka kuitenkin itse pitää pelin käsitettä ei-tarkkarajaisena ja liukuvana, siis mahdottomana määritellä täydellisesti:

... pelillä on kaksiosainen rakenne, joka perustuu päämääriin ja keinoihin.

Liukuvasta kuvailustaan huolimatta Parlett on siis samoilla linjoilla kuin filosofi Ludwig Wittgenstein, joka käytti peliä esimerkkinä lapsellekin intuitiivisesti ymmärrettävästä sanasta, jota on kuitenkin mahdoton määritellä. Hänen mukaansa ei ole nimittäin olemassa mitään sellaista piirrettä, joka olisi yhteinen kaikille peleiksi mieltämillemme asioille, ainoastaan joitain pelejä yhdistäviä tekijöitä ja pelien välisiä suhteita. Yksiselitteisen määritelmän sijaan pelejä kuvaakin paremmin perheyhtäläisyyden käsite, sillä aivan kuten yksillä perheenjäsenillä on samanlainen luonteenlaatu, toisia yhdistää pikemminkin silmien väri. (Wittgenstein 1958, 31–35.) Wittgensteinilaisesta näkökulmasta tämän päivän pelitutkijat ajattelevat liikaa ja katsovat liian vähän tosiasiallisten pelien laajaa kirjoa.

Systeeminen lähestymistapa peleihin on täsmällinen ja helposti ymmärrettävissä, minkä vuoksi se mahdollistaa helpon vertailun ja mahdollisten pelisuunnittelun katvealueiden tutkailun. Stenros & Waern (2010) kuitenkin kritisoivat sitä pelaajien unohtamisesta.

<sup>6</sup> Montola (2012) esittää systeemisen ohella muiksi yleisiksi pelien hahmottamisen tavoiksi materialistisen, tuomarikeskeisen, pelaajakeskeisen ja suunnittelijakeskeisen perspektiivin, jotka edelleen voidaan jaotella objektivistisiin ja subjektivistisiin. Kaikki ne voivat tarjota tärkeitä näkökulmia peleihin, kunhan muistetaan, että jokainen niistä on väistämättä pelikistys monimutkaisesta todellisuudesta.

Pelit ovat ennen kaikkea kokemuksellista toimintaa, joka syntyy vasta pelaajien keskinäisessä vuorovaikutuksessa, ei sääntöjen kirjoitushetkellä. Lautapelikulttuuria tutkinut Stewart Woods puolestaan huomauttaa, että etenkin intohimoisimmat pelaajat eivät näytä lopulta välittävän niinkään lopputuloksesta tai voittajasta, vaan tärkeää on itse pelaaminen, pelin ymmärtäminen ja omien taitojen kehittäminen (2010, 265–266).

## 2.2 Videopelien tutkimus

Pelitutkimuksen digitaalinen vinoutuma ei kuitenkaan lopulta tee suurinta vahinkoa ymmärryksellemme lautapelejä vaan videopelejä itseään kohtaan. Koska videopelit joutuvat edustamaan kaikkia maailman pelimuotoja, suhteessa harva tutkimus itse asiassa keskittyy nimenomaisesti videopeleihin, niiden määrittelyyn tai niiden ominaispiirteiden ja vahvuuksien kartoittamiseen. Vaikka pelin määritelmästä on käyty runsaasti keskustelua, videopeli on jäänyt tutkimuksessa vähäisemmälle huomiolle. Alun perin sanalla viitattiin ainoastaan bittikartta- eli rasterigrafiikkaa televisionäytölle tuottaviin peleihin, mikä käy ilmi esimerkiksi Yhdysvalloissa 1972 hyväksytystä patentista *Television Gaming Apparatus and Method* (Baer & al. 1972). Nykyään ensimmäisiksi videopeleiksi usein mainitut *Asteroids* ja *Spacewar!* eivät vielä tuolloin siis mieltyneet videopeleiksi lainkaan, koska varhaisilla tietokoneilla ei ollut riittävästi muistia videon tuottamiseen, vaan ne piirsivät kuvaputkelle vektoreita.

Nykyään videopeli ymmärretään kuitenkin tyypillisemmin Nicolas Espositon (2005) tapaan peliksi, jota pelaamme audiovisuaalisen laitteen ansiosta ja joka voi pohjautua tarinaan. Myös Arthur Asa Berger toteaa videopelien olevan pelejä, joita pelataan tietokoneilla tai televisioon kytkettävillä pelikonsoleilla, jotka oikeastaan ovat tarkoitukseen erityisesti suunniteltuja tietokoneita. Videopelien tärkein ominaisuus on niiden vuorovaikutteisuus. Tietynlaisissa videopeleissä – kuten toimintaseikkailuissa tai juonellisissa peleissä – tavallisten pelien kilpailun korvaa tarina, joka edellyttää jonkin päämäärän saavuttamista. (Berger 2002, 12.) Videopelit eroavat perinteisistä peleistä siinä, että niiden sääntöjä ylläpitää tietokone, minkä takia neuvottelu ei ole mahdollista samaan tapaan kuin lautapeleissä. Videopelejä kuitenkin yhdistää muihin peleihin *luduksen* eli sääntöjen määrittämän pelimuodon ja *paidian* eli spontaanin leikillisen asenteen liimittynisyys<sup>7</sup>. Moderneissa videopeleissä on usein mahdollista valita sääntöjen asetta-

---

<sup>7</sup> Ludus ja paidia ovat käsitteinä peräisin sosiologi Roger Caillois'n vuonna 1958 ilmestyneestä pelitutkimuksen klassikosta *Les jeux et les hommes* (Caillois 2001).

mien tavoitteiden saavuttamisen yrittämisen ja lopputulokseltaan avoimemman pelimaailmassa vaeltelun välillä. Pelejä joissa jälkimmäinen on määrittävä puoli Egenfeldt-Nielsen, Smith & Pajares Tosca nimittävät prosessorientoituneiksi. (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Pajares Tosca 2008, 27–28.)

Pelisuunnittelija Greg Costikyan (2006) aloittaa oman määrittelynsä puhumalla uudesta formaatista ja asettaa sen vastakkain perinteisten taidemuotojen kanssa, mutta pyrkii kuitenkin listaamaan asioita, jotka pätevät myös klassisiin peleihin kuten *rulettiin*. Costikyanin mukaan peli *ei* ole päättelytehtävä, lelu eikä tarina. Sen sijaan peli on ”taidemuoto, jossa osallistujat, joita nimitetään pelaajiksi, tekevät päätöksiä hallinnoidakseen resursseja pelimerkeillä päämäärän tavoittelemiseksi.” Mark Wolf (2001, 13) vertaa videopelejä median toisten pelimuotojen sijaan elokuvaan visuaalisuudessaan ja vaikutuksessaan populaarikulttuuriin, mutta toteaa videopelien edellyttävän pelaajaltaan konkreettisempaa aktiivisuutta kuin elokuvan katsojaltaan vaatima tulkintaprosessi.

Salen & Zimmerman (2004, 86–91) jatkavat yleisestä pelien määrittelystä digitaalisiin ja elektronisiin peleihin. He eivät määrittele tätä pelimuotoa tarkemmin, mutta listaavat neljä piirrettä, jotka eivät rajoitu yksin digitaalisiin peleihin tai päde niistä jokaiseen, mutta määrittävät digitaalisia pelejä yleisesti ottaen erityisen vahvasti:

- 1) Välitön mutta kapea-alainen vuorovaikutus. Tietokone vastaa pelaajan liikkeisiin saumattomasti, mutta vaikutusmahdollisuudet ovat tyypillisesti hyvin rajoittuneita, esimerkiksi muutaman napin painelua.
- 2) Informaation manipulointi. Tietokone pystyy varastoimaan suuria määriä monenlaista dataa ja on erityisen hyvä piilottamaan tietoa.
- 3) Automatisoidut monimutkaiset systeemit. Tietokone osaa hoitaa ennakkoon asetettuja tehtäviä, jotka voivat olla huomattavasti monimutkaisempia kuin mihin ihminen kykenisi. Haittapuolena tässä voi olla niin kutsuttu mustan laatikon syndrooma, jossa pelaaja ei tiedä mitä kone oikeastaan tekee.
- 4) Verkottunut kommunikaatio. Tietokoneet voivat välittää kommunikaatiota pelaajien välillä. Tämä tapahtuu esimerkiksi tekstipohjaisesti mutta myös pelaamisen itsensä kautta.

Kenties perustavimmin videopelien määrittelyyn on paneutunut Grant Tavinor. Hänen mukaansa pelitutkimuksen lähestymistavat videopeleihin voi jakaa kolmeen ryhmään: narratologiaan, ludologiaan ja vuorovaikutteiseen fiktion. Vaikka kaikki kolme voivat

tarkastelutapoina antaa oman näkökulmansa, mikään niistä ei Tavinorin mukaan yksin riitä videopelien määrittelyyn. Esimerkiksi *Tetrixessä* ei ole sen paremmin tarinaa kuin fiktiotakaan, mutta Tetris on selkeästi videopeli. Vastaavasti tarinankerrontaa tai interaktiivista fiktiota esiintyy runsain mitoin muuallakin kuin videopeleissä. Lähimmäs videopelin olemusta pääsee Tavinorin mukaan Jesper Juulin ludologinen määrittelytapa, jossa videopelit näyttäytyvät pelien alaryhmänä. Ongelmaksi kuitenkin jää, ettei tämäkään lähestymistapa anna merkitystä videopelien ja muiden pelien eroille. Lisäksi määritelmä rajaa ulkopuolelle sellaisia kaupan videopelihyllyssä myytäviä sovelluksia kuin *SimCity* tai *Microsoft Flight Simulator*, joissa ei ole selkeää voittoehtoa. Tavinor päätyykin yhdistämään määritelmät kahdeksi erilliseksi vaihtoehdoksi: ”X on videopeli, jos se on visuaalisessa digitaalisessa mediassa toimiva tuote, tarkoitettu viihdyttäväksi objektiksi, ja sen on tarkoitus välittää tätä viihdytystä toisen tai molempien seuraavien osallistamistavan kautta: säännöt ja tavoitteellinen pelattavuus tai vuorovaikutteinen fiktio.” (Tavinor 2009, 15-33.)

Voidaan tietysti kysyä, miksi lentosimulaatio pitäisi välttämättä saada määritelmään mukaan, vaikka se edellyttää määritelmän merkittävää monimutkaistamista. Seuraavassa alaluvussa toimin kuitenkin itse vastaavalla tavalla lautapelien suhteen nostamalla kulttuurisen kategorian tismallista muotoa tärkeämmäksi määritteeksi sille, mitä on tarkoituksenmukaista katsoa lautapelien ryhmään lukeutuvaksi. Käsillä olevan työn kanalta olennaisinta määrittelyongelmassa onkin huomata, että kaikki videopelien kanssa samaan kulttuuriseen kategoriaan mielletävät tuotteet eivät kaikissa määritelmissä lukeudu peleiksi lainkaan. Näitä ei välttämättä aina olekaan kaikkein luontevinta rinnastaa ei-digitaalisten pelimuotojen kanssa. Esimerkiksi *Minecraftilla* on huomattavasti enemmän yhteistä Lego-palikoiden rakentelun kanssa kuin lautapeli *Cayluksen*, vaikka kaikissa kolmessa voi nähdä päämääränä olevan kaupungin rakentamisen.<sup>8</sup>

Jesper Juul (2005) näkee videopelien erikoispiirteenä jatkuvan jännitteen pelillisen muodon eli konkreettisten sääntöjen ja toisaalta fiktiivisen maailman välillä. Vaikka fiktiota esiintyy kyllä lautapeleissäkin, eikä fiktiota pelissä ole sinällään mahdollista käsitellä ilman sääntöjä (ed., 121), videopeleissä sen rooli on kuitenkin tyypillisesti erittäin korostunut. Juul jakaa pelit etukäteen suunnitellussa järjestyksessä eteneviin *progressiopeleihin* sekä muutamasta yksinkertaisesta säännöstä monimutkaisiksi ja ennustamat-

---

<sup>8</sup> The Lego Group julkisti vuonna 2012 Minecraft-teemoitetun rakennuspalikkasarjan. Tämän voi halutessaan katsoa kauniiksi ympyrän sulkeutumiseksi vaikutteiden ottamisen suhteen.

tomiksi muodostuviin *emergenteihin peleihin*. Ensimmäisestä tyyppiesimerkki on seikkailupeli *The Secret of Monkey Island*, jälkimmäistä edustaa tennispeli *Pong*. Emergenssiä löytyy lautapeleistä, korttipeleistä, useimmista toimintapeleistä ja kaikista strategiapeleistä. Uudemmat juonivetoiset progressiopelit syntyivät seikkailupelien myötä, ja niille on tunnusomaista mahdollisuus käydä ne kokonaan läpi, mutta toisaalta heikompi uudelleenpelattavuus. (ed., 67–73.)

Edellä mainittuja teoreetikkoja seuratakseni olen päätenyt käyttämään tässä työssä termiä *videopeli* sellaisten rinnasteisten sanojen kuin *tietokonepeli* tai *digitaalinen peli* sijaan. Ilmaus tietokonepeli korostaa sitä, että peliä hallinnoi tietokone ja digitaalinen peli puolestaan pelin muodostumista viime kädessä ykkösistä ja nolista. Videopeli näistä ainoana korostaa näytön ja visuaalisuuden valtaisa merkitystä pelikulttuurille. Termi rajoittaa tietokonepeleihin nähden pois joitakin poikkeuksia kuten pelkän äänen avulla toimivan iPhone-peli *Papa Sangren* tai flipperipeli *Funhousen*, jota pyörittää tietokone, mutta jossa ei pistelaskurin lisäksi ole muuta näyttöä. Sen avulla on kuitenkin hiukan helpompaa viestiä esimerkiksi haastateltaville, että aiheena eivät ole pelkästään PC:llä toimivat pelit. Toisaalta digitaalinen peli painottaisi laiteriippumattomuutta vieläkin paremmin, mutta on tavalliselle kielenkäytölle vieras ja sivuttaa näköaistimusten keskeytyksen samalla tavalla kuin tietokonepelikin.

## 2.3 Lautapeli tutkimus

Kuten olemme jo huomanneet, nykymuotoinen pelitutkimus on kehittynyt videopelien ympärille. Uuden ja taloudellisesti merkittävän kulttuurimuodon ymmärtäminen onkin toki erinomaisen tärkeää, mutta valitettavasti muita pelityyppejä ei ole otettu huomioon samaa tahtia, jota pelit ovat nousseet omaksi itsenäiseksi tutkimusalakseen. Erinomainen esimerkki tästä ovat erillisellä pelilaudalla pelattavat pelit, jotka lienevät yksi ihmiskunnan vanhimpia ja laajimmalle levinneitä pelityyppejä. Lautapeli arvoitus vaikuttaisi pikemminkin nousseen kuin laskeneen videopelien yleistymisen johdosta, koska peleistä on tullut yleisesti hyväksytty harrastus (Keskitalo 2010, 121).

Myöskään lautapeli käsitteenä ei ole aivan niin ongelmaton, kuin voisi kuvitella. Esimerkiksi Woods (2010, 3) kertoo käyttävänsä termiä kaikenlaisista pöydällä pelattavista peleistä, vaikka ne eivät sisältäisi varsinaista pelilautaa ja täsmällisempi nimike olisi esimerkiksi korttipeli. Seuraan hänen esimerkkiään jo siitäkin syystä, että lautapelikulttuu-



rin parissa ei ole tapana erotella pelivälineiden tarkkaa muotoa ja rajanveto olisi siis luonteeltaan keinotekoinen. Lautapelikerhoissa pelataan sen kummemmin erottelematta myös samantyyppisissä pelivalmiissa pakkauksissa myytävillä korteilla, kun taas esimerkiksi keräilykorttipelit ja figuuripelit keräävät ympärilleen omia harrasteyhteisöjään. Tämän tyyppinen ryhmittely ilmenee myöhemmin myös haastateltavieni käyttämissä esimerkeissä, mikä tekisi osan jättämisestä analyysin ulkopuolelle paitsi hankalaa, myös epämielekkästä, jos tavoitteena on ymmärtää pelaajien itsensä kokemusta. Raja lauta- ja korttipelien välille täytyisi joka tapauksessa vetää melko mielivaltaisesti. Esimerkiksi Reiner Knizian *Taru sormusten herrasta* -pelissä on korttien lisäksi lauta, joka kuitenkin toimii lähinnä vain pelitilanteen merkitsijänä. *Carcassonnassa* puolestaan ainoat pelivälineet ovat laattoja, joita kylläkin asetellaan laudan tapaiseksi muodostelmaksi. Nimitys lautapeli esiintyy siis tässä työssä ennemminkin kulttuurisena lokerona kuin kuvauksena pelivälineiden ulkoisesta muodosta.

Lautapelejä on tavallaan tutkittu hyvinkin paljon jo vanhemman pelitutkimuksen aikana. Olemassa on jopa lautapelitutkijoiden kansainvälinen The International Society for Board Game Studies -yhdistys, joka julkaisi vuodesta 1998 vuoteen 2004 seitsemän numeron verran joulukuun lehteä ja järjestää edelleen vuosittain seminaarin. Tutkimus on kuitenkin keskittynyt paljolti muinaisen ja esimodernin ajan klassisiin peleihin kuten *Fidcheckalliin* tai *Meheniin*, joita on tutkittu pikemminkin historiallisesta tai matemaattisesta kuin ludologisesta perspektiivistä, ja sen vaikutus nykymuotoisen pelitutkimuksen valtavirtaan on siksi jäänyt valitettavan vähäiseksi. Uudet lautapelit ovat alkaneet kiinnostaa tutkijoita vasta aivan viime aikoina, mutta pelimuodon tarkastelusta vaikuttaa olevan hyötyä ymmärryksellemme peleistä yleisesti. Esimerkiksi Hullet & al. (2009) kertovat saaneensa hyviä tuloksia käyttäessään tuoreita, huolellisesti mietittyihin mekaniikkoihin pohjautuvia lautapelejä opettaakseen pelitutkimuksen johdantokurssin opiskelijoille pelien ymmärtämistä rakenteellisesta ja analyttisestä näkökulmasta.<sup>9</sup> Tähän vaikuttanevat ainakin se, että säännöt ovat pelaajille kaiken aikaa näkyvillä ja toisaalta lautapeleissä on videopeleihin verrattuna vähäisempi määrä audiovisuaalisia ärsykeitä, jotka vievät helposti huomion pois pelillisestä rakenteesta.

Viimeisen parinkymmenen vuoden aikana lautapelikulttuuri on selvästi muuttanut muotoaan. Harrastajat ovat alkaneet kutsua moderneja lautapelejä vaihtelevin ilmauksin

<sup>9</sup> Myös Fullerton, Hoffman & Swain (2004, 160–164) antavat pelisuunnittelun oppikirjassaan tehtäväksi suunnitella pahvisia prototyyppisiä first person shooter -peleitä ja reaaliaikastrategioita, jotta opiskelijat oppisivat tarkastelemaan pelejä mekaniikkoina.

muun muassa kolmannen aallon lautapeleiksi, saksalaistyyppisiksi tai europeleiksi ja toisinaan myös designer-peleiksi. Designer-peleillä viitataan siihen, että suunnittelijoita pidetään tärkeinä, mikä näkyy esimerkiksi tavassa millä heidän nimensä tuodaan pakkauksissa näkyvästi esiin. Kolmannesta aallosta puhuttaessa ensimmäiseksi aalloksi mielletään klassiset lautapelit kuten *shakki* tai *go* ja toiseksi aalloksi ensimmäiset tekijänoikeudelliset pelit kuten *Monopoli* ja *Afrikan tähti*, joissa mekaniikat tyypillisesti sisältävät paljon nopanheittoa ja pelaaja voi tehdä vain vähän päätöksiä. Saksalaistyyllistä peleistä puhuttaessa vastakohtaksi tavataan asettaa amerikkalaistyylliset pelit. Amerikkalaistyyllisiä pelejä eli ameritrashia luonnehtii tässä vastakkainasettelussa voimakas temaattisuus, pitkä kesto ja usein monimutkainen tai hiomaton säännöstö. Saksalaistyylisten eli europelien puolestaan katsotaan olevan mekaniikoiltaan hiottuja, mutta temaatteisesti ohuita. Saksalaisen tyylin voi kuitenkin katsoa ottaneen dominoivan aseman uusien lautapelien suunnittelussa, ja valtaosa nykyään julkaistavista lautapeleistä lukeutuu lähinnä saksalaistyyllisiksi julkaisumaasta riippumatta.

Myös lautapeliharrastaja Mikko Saaren mukaan uudet pelit erottuvat edeltäjistään laadullisesti. Saaren mukaan uudempien pelien mekaniikat edellyttävät strategista ajattelua pikemminkin kuin noppatuuria; pelit ovat helposti lähestyttäviä; kesto on suhteellisen lyhyt, joten yhden illan aikana ehtii pelata useampia erilaisia pelejä; tapahtumat etenevät nopeatempoisesti; teemat ovat sopivampia varttuneempaan makuun kuin lapsille. (Saari 2008, 8–9.) Tässä Saari viittaa edeltäjillä ilmeisesti niin kutsuttuihin toisen aallon peleihin, sillä hänen uusille peleille antamansa määreet sopisivat myös klassisiin lautapeleihin.

Keskitalon mukaan videopelien nousu on ajanut suunnittelijoita löytämään paremmin lautapelien vahvuudet, koska lautapelit eivät pysty kilpailemaan videopelien kanssa laajuudessa, immersio- eli uppoutumiskokemuksessa tai näytävyydessä, mutta kylläkin sosiaalisuudessa, kiistanalaisten aiheiden käsittelyssä ja helpommassa sovittamisessa kiireiseen aikatauluun. Suomessa europelit ovat nousseet suosioon viimeisen kymmenen vuoden aikana. Merkkipaaluna voi pitää suuren suosion saavuttaneen *Carcassonnen* suomenkielisen painoksen ilmestymistä 2001. Suomalaisista uuden aallon peleistä merkittävä osuus julkaistaan pienten riippumattomien pelitalojen kautta, koska alan vanhat toimijat eivät ole olleet kiinnostuneita suuntauksesta. (Keskitalo 2010, 121–122.)

Lautapelihistorioitsija David Parlett näkee designer-pelit tyypillisesti teemoiltaan vahvempina kuin anonyymit kansanpelit, vaikka myös teemavetoisten pelien pitkäaikai-

sempi menestys riippuu viime kädessä abstraktin tason rakenteesta (1999, 6–7). Parlettin vertailukohtana toimivat klassiset lautapelit ovat selvästi vanhempia ja älyllisempiä kuin Saaren ja Keskitalon kuvailemat lasten noppapelit tai toisaalta tarinavetoiset videopelit, sillä Parlett katsoo temaattisuuden vahvistuneen uusissa lautapeleissä nimenomaan matemaattisuuden kustannuksella. Uusissa lautapeleissä on myös entistä runsaammin yksityiskohtia, ne ovat värikkäitä ja graafisia. Pääpaino on siirtynyt täsmällisestä laudasta laajemmin pelaajien muodostamaan taikapiiriin, ja lauta toimii toisinaan enää pelkkänä pistelaskutaulukkona kuten *Trivial Pursuitissa*. (ed., 345–347.)

Myös suomalaista lautapelisuunnittelua on ehditty tutkia jonkin verran. Katriina Heljakan tekemien pelintekijöiden haastattelujen perusteella lautapeliala on erityisen riippuvaista trendeistä ja viihdeteollisuuden muista tuotteista. Lautapelielinkaaret ovat lyhentyneet, ja tunnusomaista on jatkuvan uusiutumisen vaatimus. (Heljakka 2010, 23). Päätelemät vaikuttaisivat enimmäkseen oikeasuuntaisilta, mutta tuloksia vääristää se, että kaikki haastatellut työskentelevät samassa yrityksessä. Tämä näkyy esimerkiksi siinä, että Heljakan mukaan lautapelisuunnittelun tärkeimpiin vaatimuksiin kuuluu, ettei peli narkästytä ketään ja sen arvomaailma on eettinen (ed., 28). Koko kentän kannalta tarkasteltuna tämä tuskin voi pitää paikkaansa. Esimerkiksi yksi viime vuosien huomiota saaneimmista kotimaisista peleistä on mustan huumorin keinoja käyttävä *Bilekuosi*, jossa pelaajat kilpailevat siitä, kuka onnistuu käyttämään eniten erilaisia päihteitä kuolematta. Keskitalo katsookin päinvastoin, että lautapelit pystyvät videopelejä paremmin käsittelemään yhteiskunnassa kiistanalaisia ja irrottelevampia teemoja, koska tuottaminen on halvempaa ja nopeampaa, eikä vallitsevien arvojen kyseenalaistaminen ole yhtä valtaisa taloudellinen riski.<sup>10</sup> Erityisesti suomalaiset pelit edustavat usein suoranaista vastakulttuuria. (Keskitalo 2010, 123) Ja vaikka lautapelielinkaaret yleisellä tasolla todella olisivatkin lyhentyneet, kannattaa muistaa edelleen syntyvän myös elämään jääviä menestystarinoita. Esimerkiksi *Carcassonne* on Suomessakin pysynyt vuodesta toiseen myyntilistojen kärkituntumassa.

Toistaiseksi laajin panostus nykymuotoisten lautapelielinkakseen lienee Stewart Woodsin väitöskirja *Convivial Conflicts: The Form, Culture and Play of Modern European Strategy Games*. Woods kuvaa siinä kattavasti lautapelielinkakseen muodostu-

<sup>10</sup> Toisaalta myös videopelielinkakseen suuntaus on viime vuosina ollut kohti pienten kehittäjien kansoittamia, hyvin monimuotoisia pelimarkkinoita ja vastaavasti harvojen studioiden kalliiden julkaisujen eli niin kutsuttujen AAA-otsakkeiden merkityksen suhteellista vähenemistä. Tähän lienevät vaikuttaneet ainakin nopeat laajakaistayhteydet ja mobiilipelielinkakseen yleistyminen.

neet europelit omana genrenään jäljittämällä niiden historiallista kehitystä, tunnusomaisia piirteitä ja sitä, millaisena Boardgamegeek.com-sivustoa käyttävät harrastajat kokevat niiden pelaamisen. Europelien syntyyn ovat vaikuttaneet paitsi aikaisemmat omistautuneiden pelaajien harrastepelikulttuurit, myös Saksalle tyypillinen perheiden yhteisten pelien kulttuuri. Genreä on määrittänytkin paljon Saksassa julkaistuille peleille myönnettävä Spiel des Jahres -palkinto, ja genren läpimurron voidaan katsoa alkaneen *Catanin uudisasukkaat* -pelin julkaisusta vuonna 1995. Europelit välttävät suorien pelaajien välisten konfliktien luomista ja luovat sen sijaan epäsuoraa konfliktia esimerkiksi asettamalla pelaajat tavoittelemaan samoja resursseja. Pelaajien putoamista pois ennen pelin loppumista ei tapahdu, tyypilliset pelimekaniikat koostuvat valintojen tekemisestä ja vaativat suunnitelmallisuutta strategian muodostamisessa, vaikka sattumaelementtejä on myös jonkin verran läsnä. Perheystävällisyys näkyy sotateemojen puuttessa, helposti sisäistettävänä sääntöinä ja kohtuullisina peliaikoina. Harrastajia kiehtoo niissä kaksijakoisesti sosiaalisuuden ja älyllisen haasteen yhdistelmä. Europelit ovat strateginen muoto, joissa sisällöllisesti on kyse niiden luomista sosiaalisista rakenteista. Woods liittää tämän Huizingan käsitykseen ryhmäidentiteetin ja sitä kautta laajemman kulttuurin muodostumisesta yhteisten, muodoltaan säänneltyjen rituaalien kautta. (Woods 2010.)

## 2.4 Lautapelien ja videopelien vertailua

Edellisten kuvailujen perusteella voimme hieman yksinkertaistamalla vetää joitain johtopäätöksiä siitä, mikä videopeleille ja lautapeleille on erityisen luonteenomaista suhteessa laajaan pelien kenttään. Videopelien kohdalla useimmat tutkijat korostavat, että videopelejä pelataan audiovisuaalisen laitteen ansiosta. Tämä laite on samalla aina tietokone, joka on hyvä käsittelemään suurta informaatiomäärää ja suorittamaan automatisoituja monimutkaisia tehtäviä. Tärkein yksittäinen ominaisuus on välitön mutta kapea-alainen vuorovaikutteisuus pelaajan ja sääntöjä ylläpitävän laitteen välillä. Näistä säännöistä toisaalta ei voi neuvotella. Myös toisten pelaajien kanssa on mahdollista kommunikoida laitteen ja verkon välityksellä. Videopelit jakaantuvat karkeasti ottaen sellaisiin, joissa keskiössä on tarina ja sellaisiin, joissa keskiössä on emergentti kilpailullisuus kuten useimmissa muissakin pelimuodoissa. Silmäänpistävää on erityisesti juuri interaktiivisuuden korostaminen, mikä kertoo pelien vertaamisesta ennemmin esimerkiksi elokuviin kuin toisiin, läpikotaisin vuorovaikutuksellisiin, pelimuotoihin.

Nykyiset lautapelit puolestaan painottavat edellisessä alaluvussa läpikäytyjen kuvausten perusteella strategista ajattelua, joka tosin on vähentynyt temaattisuuden vahvistumisen myötä. Keskeistä on valintojen tekeminen, vaikka sattumaelementtejäkin on mukana jonkin verran. Modernit lautapelit ovat perheystävällisiä, koska niistä puuttuu pelaajien välinen suora konflikti ja pelaajat eivät yleensä voi pudota pois ennen pelin loppumista. Säännöt ovat ihmiselle helppoja sisäistää ja kestot vaivattomia sovittaa aikatauluihin. Tuottaminen on videopeleihin verrattuna kohtuuhintaista, minkä vuoksi teemat voivat toisinaan myös kyseenalaistaa vallitsevia arvoja, mutta elinkaaret jäävät toisaalta lyhyiksi. Videopeleihin verrattuna lautapelejä kuvaillaan myös vähemmän laajoiksi, upottaviksi ja näyttäviksi. On huomattavaa, että jo nämä lautapelienvä kuvaukset käyvät ymmärrettäviksi ainoastaan, jos niitä vastaan asetetun videopelin mielikuvaa edustaa parhaiten tuntikausien pituisiin pelisessioihin soveltuva, elokuvallisia vaikutteita ottanut virtuaalinen maailma ennemminkin kuin minimalistinen mobiilipeli. Jo kirjallisuudessa siis esiintyy vahvoja pelimuotojen stereotyyppisiä, joihin toiset elävän elämän pelit istuvat paremmin kuin toiset.

Jos videopeleissä kaksijakoisuus keskittyy kilpailullisuuden ja tarinallisuuden ympärille, lautapeleissä vastaava dualismi muotoutuu sosiaalisen kanssakäymisen ja älyllisyyden yhdistymisessä. Katsauksen lopuksi onkin paikallaan tarkastella lähemmin näiden kahden jaottelun elementtejä, jotta saisimme selvän kuvan siitä, mikä niistä tekee merkitseviä juuri näissä tarkastelun alla olevissa pelityypeissä.

#### 2.4.1 Sosiaalisuus ja kamppailu

Pelisuunnittelija Greg Costikyan näkee, että peleissä on kyse kamppailusta esteitä vastaan. Esimerkiksi yhteistyöpelien ongelma on yleensä juuri vastoinkäymisten puute, minkä vuoksi ne itse asiassa lakkaavat olemasta pelejä ensinnäkään. Pelejä voi kuitenkin vahvistaa muun muassa diplomatialla ja sosiaalisuudella. Kaikkien pelissä tehtävien päätösten ei ole pakko olla nollasummapelejä, vaan pelaajat voivat liittoutua yhteisiä vihollisia vastaan tai yhteisten tavoitteiden puolesta. Esimerkiksi *Diplomacyssa* voittaja on yleensä paras diplomaatti eikä paras strategisti, mutta *Monopolissa* mahdollisuutta diplomatiaan ei ole. Perinteisesti pelit ovat olleet myös näyttämöitä sosialisoinnille. Esimerkiksi ystävien kerääntyessä pelaamaan *bridgeä* saattaa peli olla pelkkä tekosyy sen ympärillä käytävälle keskustelulle ja yhteen kokoontumiselle. Kirjoittamishetkellä 90-luvun puolivälissä videopelit puolestaan olivat enimmäkseen yksinpelattavia, mitä Cos-

tikyan pitää tekniikan rajoittuneisuudesta johtuvana ohimenevänä ilmiönä, joka korjaantuu itsestään, kun nettiyhteydet paranevat. (Costikyan 2006.)

Nopeiden internet-yhteyksien yleistyessä myös videopeleistä on tosiaan tullut kasvavassa määrin moninpelejä. Yhteisöpalveluihin on syntynyt jopa kokonainen uusi genre nimeltä ”sosiaaliset pelit”, jota toisaalta voisi kutsua tautologiseksi ilmaisuksi, jos pelit katsotaan Huizingan tapaan kulttuurisesti perustavanlaatuisena sosiaalisena toimintana ja taikapiiri ymmärretään sosiaaliseksi sopimukseksi<sup>11</sup>. Jälkimmäistä käsitystä tukee sekin, että jo kaksi- ja kolmevuotiaat lapset ovat tietoisia pelien normatiivisista rakenteista (Rakoczy, Tomasello & Warneken 2008). Edes yksinpelattavat videopelit eivät ole epäsosiaalisia eivätkä ole sitä koskaan olleetkaan. Pelin on suunnitellut yleensä toinen ihminen kuin pelaaja itse; pelaajat tyypillisesti vaihtelevat kokemuksia ja vinkkejä toistensa kanssa; pelissä pärjäämistä voi olla seuraamassa muita ihmisiä jopa samassa tilassa (Mäyrä, Paavilainen & Stenros 2009). Esimerkiksi *Dance Dance Revolutionin* ympärille on syntynyt lukuisia yhdistyksiä ja kisoja. Monia yksinpelattaviakin videopelejä voisi ainakin mekaaniselta kannalta nimittää puolentoista pelaajan peleiksi, koska niissä pelataan simuloidun vastustajan kanssa (Gutschera 2009). Mäyrä, Paavilainen & Stenros (2009) kuitenkin erottavat toisistaan pelaajien välisen sosialisoinnin pelin ympärillä ja pelin sisällä tapahtuvan sosiaalisen pelaamisen.

Myös Nussbaum, Rosas & Zagal (2000) huomauttavat, että valtaosa ei-elektronisista peleistä on kollaboratiivisia, kun taas valtaosa elektronisista peleistä on luonteeltaan yksilökeskeisiä. He pyrkivät korjaamaan dikotomiaa ehdottamalla mallia moninpelien suunnitteluun. Olennaisia elementtejä moninpeleissä ovat:

- 1) Sosiaalinen vuorovaikutus. Jos tekoäly voisi korvata ihmisvastustajan ilman, että pelaaja huomaisi eroa, pelissä ei ole sosiaalista vuorovaikutusta. Toisessa päässä skaalaa ovat pelit, joissa tavoitetta ei voi saavuttaa ilman sääntöjen määräämää sosiaalista vuorovaikutusta toisten pelaajien kanssa esimerkiksi koskettamalla tai verbaalisesti.
- 2) Kilpailullisuus ja yhteistyö. Moninpelejä luonnehtii parhaiten se, että niissä on toisia pelaajia vastustajina ja/tai yhteistyökumppaneina. Säännöt rohkaisevat tai rajaavat tapoja tähän.

---

<sup>11</sup> Sosiaalisia pelejä on tosin syytetty sekä siitä, etteivät ne ole oikeita pelejä, että siitä, etteivät ne ole oikeasti sosiaalisia. Kts. esim. Bogost (2010).

- 3) Synkronisuus. Simultaaneissa peleissä pelaajat osallistuvat samanaikaisesti, mutta synkronisoiduissa peleissä pelaajien toimintavuoro vaihtelee, vaikka molempien samanaikainen läsnäolo onkin tarpeen.
- 4) Koordinaatio. Peliä voi kontrolloida joko yksi taho, joka voi olla kone tai ihminen, tai se voi tapahtua hajautetusti pelaajien välillä.
- 5) Riippumattomuus välineistä. Peli on riippumaton apuvälineistä, jos sama konsepti on mahdollista toteuttaa toisilla välineillä.
- 6) Metapelin olemassaolo. Metapelit ovat varsinaiselle pelille rinnakkaisia pelejä, jotka voivat vaikuttaa pelin lopputulokseen, mutta joita ei olisi olemassa ilman pääpeliä. Tämä on yleensä seurausta pelaajien hallussa olevan informaation epäsymmetrisyydestä kuten *pokerissa* tai yksittäiset pelit ylittävästä järjestelmästä kuten *jalkapallon* maailmanmestaruuskilpailut. (ed.)

Pelisuunnittelija K. Robert Gutschera puolestaan jakaa moninpelit yksinpeleihin perustuviin kilpailuihin (race) ja kaksinpeleihin perustuviin nujakoihin (brawl). Kilpailussa pelaajat tavoittelevat tyypillisesti samaa, mitattavaa maalia kuten tiettyä pistemäärää, aikaa tai etäisyyttä. Se voisi periaatteessa tapahtua, vaikka mukana olisi ainoastaan yksi osanottaja. Nujakassa taas on aina kaksi tai useampia puolia. Pelaajat voivat vaikuttaa toistensa suoriin, ja voittaja valikoituu tyypillisesti sillä, kuka jää jäljelle viimeiseksi. Siinä missä Costikyan katsoo diplomatian tuovan jotain olennaista lisää peliin ja Nussbaum, Rosas & Zagal näkevät metapelin ja sosiaalisen vuorovaikutuksen moninpelien keskeisiksi elementeiksi, Gutschera pitää päinvastoin moninpelien suurimpana ongelmana politiikkaa, joka syntyy kun pelissä on vähintään kolme pelaajaa, pelaajilla on suuri mahdollisuus vaikuttaa toistensa pelitiloihin ja he pystyvät valitsemaan, kenen pelaajan tiloihin vaikuttavat. Politiikkaa tapahtuu, kun pelaajat eivät tee valintoja sen mukaan, mikä hyödyttäisi heitä itseään eniten, vaan sattumanvaraisemmillä perusteilla. Tästä ääriesimerkki on niin kutsuttu kuninkaantekeminen eli tilanne, jossa pelaaja, jolla itsellään ei ole enää voitonmahdollisuuksia, pystyy siirrollaan päättämään kuka jäljellä olevista voittaa. Erittäin poliittiset pelit ovatkin Gutscheran mukaan ludologisessa mielessä kaikki pohjimmiltaan yksi ja sama peli. (Gutschera 2009.)

Myös Stewart Woods näkee perustavanlaatuisen eron yksin- ja kaksinpelien välillä, mutta aivan toisella tavalla kuin Gutschera. Hän nimittäin katsoo digitaalisia pelejä koskevaksi yleisimmäksi virheolettamukseksi, että yksin- ja moninpelit olisivat pohjimmiltaan yhtä ja samaa pelimuotoa. Hän määrittelee yksinpelit uudelleen haastepeleiksi ja

moninpelit sosiaalisiksi peleiksi. Ennen videopeljä tapahtuneessa pelitutkimuksessa pidettiin itsestään selvänä taustaolettamuksena, että pelit ovat nimenomaan moninpelejä ja samalla perustavalla tavalla sosiaalista toimintaa. Videopelien yleistymisen myötä siihen asti poikkeuksellisista ja pelillisyyden rajamailla häilyneistä yksinpeleistä tuli pelien valtavirtaa. Samalla tutkimuksellisen mielenkiinnon keskipisteeseen nousi yhden pelaajan kokemusmaailma pelin sosiaalisen vuorovaikutuksen ja taikapiirissä tapahtuvien eettisten neuvotteluiden sijaan. Tietokoneet ovat tehneet yksinpeleistä mielekkäitä nimenomaan mahdollistamalla dynaamisen haasteen, jonka saavuttaminen analogisesti olisi vaikeaa. Jotta pelaaja unohtaisi pelaavansa pelkkää mekaanista algoritmia vastaan, pelisuunnittelijat ovat kehittäneet yhä hienovaraisempia tapoja saada pelaaja uppoutumaan pelin maailmaan, mikä ilman Salen & Zimmermanin kuvaamia tietokoneen ominaisuuksia olisi hyvin vaikeaa, mutta joka toisaalta vie kehitystä yhä kauemmas perinteisestä sosiaalisen pelin mallista. (Woods 2007.)

#### 2.4.2 Tarinallisuus

Tarinallisuus peleissä vaikuttaa äkkiseltään selvärajaisemmalta ja siksi helpommalta irrottaa pelin muista elementeistä verrattuna kiinteästi toisiinsa liittyviin sosiaalisuuteen, kilpailullisuuteen ja älyllisyyteen. Tarina voi kuitenkin synnyttää merkityksiä näille pelin muille elementeille, tarjota kamppailun arvoisia päämääriä ja synnyttää niin sosiaalisia kuin älyllisiäkin rakenteita. Vaikka monet videopelaajat hyppäävätkin pelaamisen väliin sijoitetut elokuvalliset osuudet eli välianimaatiot yli, heidän kokemuksestaan muodostuu näin erilainen kuin tarinaan keskittyvillä pelaajilla. Pelaajalle syntyvien mielleyhtymien ja siten pelillisen kokemuksen kannalta on aivan eri asia nostaa *Das Führer-Quartett* -pelin Hitler kuin kortti tavallisessa sarjojenkeräilykorttipelissä kuten *hyppää järveen*, vaikka mekaanisessa mielessä kyseessä onkin sama toimitus.

Aiemmin mainitun ludologia-narratologiakiistan vuoksi pelien tarinallisuus on aiheena kuitenkin hieman tulenarka. Onkin tarpeen painottaa, ettei keskittyminen pelien tarinallisten puolien tarkasteluun mitenkään vähennä niiden pelillistä arvoa, kunhan pelien omaa erityisluonnetta ei samalla pyritä vähättelemään.<sup>12</sup> Ei ole myöskään aivan selvää, mitä oikeastaan tarkoitetaan, kun puhutaan peleistä tarinoina. Jesper Juulin (2001) mukaan väitettä tavataan perustella ainakin kolmella eri tavalla:

- 1) Muodostamme tarinoita kaikesta.
- 2) Useimmissa peleissä on tarinallinen johdanto ja taustatarina.

<sup>12</sup> Ongelmallisuudesta pelien näkemisessä pelkinä tarinoina kts. Juul (2001).



### 3) Peleillä on joitain jaettuja piirteitä tarinoiden kanssa.

Näistä mikään ei ole sinällään sidoksissa yksinomaan videopeliformaattiin, mutta videopeleillä on joitain vahvuuksia, jotka tekevät niistä hyviä fiktiivisten maailmojen esittämässä. Koska videopelin säännöt ovat automatisoituja, videopeli mahdollistaa monimutkaisia sääntöjä ja siten yksityiskohtaisempia fiktiivisiä maailmoja. Säännöt ovat myös piilossa pelaajalta, mikä auttaa suuntaamaan pelaajan huomion ulkoasuun ennemmin kuin näkemään pelin kokoelmana sääntöjä. Ja koska videopelit ovat immateriaalisia, fiktiivisten maailmojen esittäminen onnistuu niissä helpommin kuin ei-digitaalisissa peleissä. (Juul 2005, 162.)

Salen & Zimmerman jakavat tarinallisuuden kahteen toisiinsa limittyvään osaan: fiktiiviseen maailmaan ja juonen tapahtumiin. Nämä koostuvat upotetuista ja emergenteistä elementeistä. Upotettuja ovat ennalta luodut elementit kuten videoklipit ja käsikirjoitetut kohtaukset. Emergentit elementit puolestaan syntyvät lennossa, kun pelaaja vuorovaikuttaa pelisysteemin kanssa. (Salen & Zimmerman 2004, 377–419.)

Keskustelu siitä, pitäisikö pelit nähdä ensisijaisesti tarinankerrontamuotoina vai systeiminä, ei rajoitu yksin akateemisiin piireihin. Vastaavaa keskustelua on käyty myös pelisuunnittelijoiden kesken jo kauan ennen videopelien valtakautta. Pelisuunnittelija Greg Costikyan näkee ongelman palautuvan siihen, että tarinat ovat lineaarisia, mutta pelit epälineaarisia, minkä vuoksi panostaminen toiseen puoleen tarkoittaa lähes aina toisen rajoittamista. Costikyan käy läpi erilaisia interaktiivisen tarinan muotoja haarautuvasta novellista tarinattomiin massiiviroolipeleihin, mutta löytää aidosti epälineaarista tarinankerrontaa ainoastaan ei-digitaalisista roolipeleistä, joissa pelinjohtaja tai pelaajat itse luovat tarinaa pelin edetessä. Ongelman kiertotavoiksi hän näkee peliin upotetut minitarinat, useiden ratkaisuvaihtoehtojen varmistamisen tehtäviin ja massiivipeleissä uudelleenkäynnistämisen säännöllisin väliajoin loppuratkaisun saamiseksi aikaan. (Costikyan 2007.)

Kirjallisuudessa lautapeleillä ja videopeleillä nähdään olevan yhteinen pelillisyyden ydin, johon kuuluu tietty älyllisyys ja toisaalta kilpailuhenki, ja joka on suoraan vastakkainen ajatukselle pelistä perheyhtäläisyyksien kautta määriteltävänä käsitteenä. Perinteisesti tällaiseen pelilliseen ytimeen on kuulunut myös vahva sosiaalinen jännite, jonka katsantokannasta riippuen voi sanoa aiheuttavan sekä positiivisia että negatiivisia vaikutuksia pelisysteemin toiminnalle ja kokemukselle. Videopeleissä tekniset mahdollisuu-

det ovat ainakin viime vuosiin saakka rajoittaneet mahdollisuuksia moninpeleihin, mikä näyttäisi osaltaan vieneen kehitystä vahvasti tarinallisiin suuntiin. Tarinallisuuden ja pelillisyyden välille muodostuu näin ratkaisematon jännite, jonka voi katsoa hiukan vastaavanlaiseksi kuin se, joka lautapeleissä syntyy pelin matemaattisen muodon ja välttämättömän sosiaalisen sopimuksen välille. Onkin paikallaan katsoa, näkevätkö pelaajat itse omissa käytännön peleissään pelimuotojen erot ja yhtäläisyydet samoilla tavoilla kuin akateemikot. Ensin kuitenkin esittelen aineiston ja työssä käyttämiäni menetelmät.

### 3 AINEISTO JA MENETELMÄT

Tämän luvun tarkoituksena on esitellä tutkimuksessa käytettyjä välineitä ja tutkimuksen kulkua käytännössä. Alaluvussa 3.1 kerron käyttämästäni aineistolähtöisestä teorianmuodostuksesta eli grounded theorystä. Alaluvussa 3.2 vuoron saa puolestaan materiaalin kerääminen haastattelumenetelmällä ja sen käsittely. Vielä viimeiseksi alaluvussa 3.3 puhun myös vähemmän tutunnaisesta mutta kuitenkin lähtemättömän tärkeästä osasta pelitutkimusta, nimittäin ludologisesta tutkimusmenetelmästä eli henkilökohtaisesta pelihistoriastani tutkimuksellisen ymmärryksen rakentajana.

#### 3.1 Aineistolähtöinen teorianmuodostus

Grounded theory eli suoraan käännettynä maadoitettu teoria tarkoittaa käytännössä tutkimuksen perusväittämien muotoilemista tutkimusaineistosta itsestään nousevien luokitusten ja jäsennysten pohjalta, pyrkien välttämään kiinnittymistä teorioihin kohteen luonteesta ja tiedostaen tutkijan omat ennakkokäsitykset, jotka saattavat vaikuttaa havaintoihin. Menetelmää on käytetty erityisesti sosiologian, sosiaalipsykologian ja hoitotieteiden parissa (Moring 1998, 254), mutta nykyisellään sen voisi sanoa kuuluvan myös mediatutkimuksen parissa laajalti tunnettuihin työkaluihin.

Jari Metsämuuronen kertoo hahmottavansa aineistolähtöisen teorianmuodostuksen toisena ääripäänä kahdesta perustavasta tutkimuksenteon paradigmasta: Perinteisempi, teoriapohjainen tapa on ensin muodostaa käytetyn kirjallisuuden pohjalta teoria, joka sitten kytketään todellisuuteen. Aineistolähtöisessä teorianmuodostuksessa puolestaan annetaan aineiston itsensä kertoa, mitä se pitää sisällään ja muodostetaan teoria sen pohjalta. (Metsämuuronen 2005, 177.) Yksinkertaisimmillaan aineistolähtöisyys tarkoittaa induktiivista eli yksityisestä yleiseen etenevää päättelyä. Sen vastakohta on deduktiivinen päättely, joka etenee teoreettisesta viitekehyksestä yksittäisten hypoteesien todentamiseen tai vääräksi osoittamiseen, vaikkakin myös induktiiviseen prosessiin käytännössä sisältyy työhypoteesien testaamista aineiston kautta (Moring 233–234).

Grounded theoryn lähtölaukauksena voidaan pitää Barney Glaserin ja Anselm Straussin (1967) teosta *The Discovery of Grounded Theory*. Kirjoittamisajankohtana laadullisia tutkimusmenetelmiä ei nähty vielä itsenäisen tutkimuksen perustana, vaan ”pehmeinä” apureina ”koville” kvantitatiivisille menetelmille. Grounded theory syntyi toisaalta kri-

tiikiksi tällaiselle hypoteettis-deduktiiviselle tieteenihanteelle sekä toisaalta systemaattiseksi tavaksi rakentaa säännöt laadullisen aineiston tulkinnalle ja näin parantaa sen validiteettia. (Moring 1998, 231.) Sen alkuperäinen tavoite on täyttää kuilua, joka empiirissä tutkimuksissa usein jää aineiston ja teorian välille (235).

Inka Moring (ed., 237–244) jaottelee aineistolähtöistä teorianmuodostusta hyväksikäytävän tutkimusprosessin kahdeksaan vaiheeseen, joita ei kuitenkaan tarvitse ymmärtää lineaarisesti eteneväksi malliksi. Prosessi saattaa olla luonteeltaan enneminkin syklinen, ja vaiheiden järjestys voi vaihdella.

- 1) Tutkimusongelman asettaminen eli löytäminen.
- 2) Aineiston kerääminen ja materiaalin käsittely ongelman kannalta olennaisilla tavoilla. Lähiluvun tulee alkaa heti ensimmäisten aineistojen pohjalta, jotta esimerkiksi tulevia haastatteluita voidaan suunnata kiintoisaksi nousevien havaintojen tarkentamiseksi ja testaamiseksi.
- 3) Aineiston lukeminen ja avoin koodaus, jossa pyritään lajittelemaan ja tiivistämään tekstimassaa. Luokat luodaan iteratiivisesti koodauksen edetessä eikä etukäteen.
- 4) Käsitteellisempi lukeminen ja aksiaalinen koodaus eli kategorioiden välisten suhteiden tarkentaminen. Yhtä kategoriata kerrallaan analysoidaan intensiivisesti ja mahdollisesti yhdistellään koodeja analyttisemmiksi yläluokiksi.
- 5) Selektiivinen koodaus, jossa rakentuvat tutkimuksen yläkategoriat ja kehyskertomus, jonka ympärille tulokset keskittyvät.
- 6) Teorian testaus suhteessa empiriaan. Aineistoa uudelleenluetaan pyrkien etsimään tapauksia, jotka eivät sovi muodostettuun teoriaan, selittäen ne joko tarkentamalla tai muokkaamalla teoriaa.
- 7) Heikkojen lenkkien tarkistaminen. Aineiston kerääminen voidaan lopettaa, kun saturaatiopiste täyttyy eli aineisto ei enää anna uutta informaatiota vaan ainoastaan empiirisiä todisteita.
- 8) Tutkimuksen arviointi. Väitteiden loogisuutta ja validiteettia tarkastellaan kriittisesti. Katsotaan mittaako/käsitteellistääkö tutkimus sitä, mitä väittää.

Alkuperäisen yhteisteoksen jälkeen Glaserin ja Straussin tiet erkanivat, ja he muodostivat omat koulukuntansa. Straussia kiinnostaa ennen kaikkea tiedon validoiminen, systemaattinen lähestymistapa ja aikaisemman teorian tuntemus. Glaser puolestaan suhtautuu

erittäin kriittisesti jo olemassa olevasta teoriasta johdettujen käsitteiden käyttöön ja kehottaa laajentamaan näkemystä nousevista teorioista vasta analyysivaiheessa. Tulosten validointi jää toisille tutkijoille. (Siitonen 1999, 30–34) Käytännössä suomalaiset tutkijat harvoin seuraavat orjallisesti vain toista näistä ohjeistuksista, vaan tyypillinen tapa on yhdistellä malleja tutkimuksen eri vaiheissa. Omassa tutkimuksessani esimerkiksi teoreettisen taustan kerääminen alkoi kyllä jo ennen aineiston keräämisen suunnittelua, mutta täsmentyi vasta analyysin myötä eikä ainakaan tietoisesti ohjannut kategorioiden syntyä. Myös alustavia tutkimusongelmia oli mukana alusta saakka, vaikka ne käytännössä täsmentyivät monella tavalla vasta työn edetessä, saatuaani selvän kuvan siitä, mikä aiheessa on kiinnostavinta. Aineiston lajittelu puolestaan muistutti enemmän Glaserin aineistolähtöisempää tapaa kuin Straussin systemaattista etenemistä.

Aineistolähtöistä teorianmuodostusta vastaan esitetty kritiikki voidaan jakaa kolmeen tärkeimpään syytökseen (James & Thomas 2006):

1. Siinä ymmärretään väärin sanan ”teoria” merkitys. Tutkimuksesta saadut tulokset eivät ole varsinaisesti uusia teorioita.
2. Sana ”ground” on harhaanjohtava, sillä tulokset syntyvät ennemminkin tutkijan tulkinnoista kuin pohjautuvat aineistoon.
3. Ihanteena oleva induktiivinen päättely on käytännössä mahdotonta, sillä tutkijan omat ennakkokäsitykset ja käsitteistöt vaikuttavat aina prosessiin.

James & Thomas päätyvät kritiikkinsä lopuksi kiittelemään aineistolähtöistä teorianmuodostusta siitä, että se on tehnyt laadullisesta tutkimuksesta vakavasti otettavaa tiedettä, mutta arvostelevat sen yksinkertaistavia taustaoletuksia. Heidän mukaansa laadullisen tutkimuksen ei pitäisi hirttäytyä liiaksi tiukkoihin sääntöihin tai ylikorostaa yksittäisiä metodeita, tai menetetään laadullisuuden perustavimmat hyvät puolet. (ed.) He eivät siis suoranaisesti tyrmää aineistolähtöisen teorianmuodostuksen käyttämistä, vaan tuovat esiin sen puutteita, jotka tutkimusta tehdessä tulisi ottaa huomioon.

### 3.1.1 Tutkimusprosessin eteneminen käytännössä

Tämän työn lähtökohta oli oma lautapeli-harrastukseni ja sen hämmästyminen, miksi pelitutkimuksesta vaikutti löytyvän niin vähän mainintoja nykymuotoisista lautapeleistä. Hyvin pian tavoitteeksi vakiintui vertailla lautapelejä ja paremmin tutkittuja videopelejä, joita myös olin useimpien ikäisteni lailla pelannut läpi elämäni. Vastaavan vertailevan

tutkimuksen tai muuten sopivan aiemman tutkimuksellisen taustan löytäminen osoittautui haasteelliseksi. Päätin aloittaa työn asettamalla rinnakkain *Advanced Civilization* -lautapelin, siihen perustuvan *Sid Meier's Civilization* -videopelin ja edelleen siihen perustuvaan *Through the Ages* -lautapelin tiukan rakenteellisella tasolla, joka tuolloin vaikutti tutkimuksellisessa mielessä selkeimmältä lähestymistavalta. Vaikka vertailusta ei ole paljoakaan jäljellä tässä valmiissa työssä, auttoi se hahmottamaan, millä tavoin nämä kaksi pelityyppiä olivat samanlaisia ja erilaisia keskenään, mutta toisaalta jätti avoimeksi miksi niin oli ja pätivätkö havainnot lainkaan yleisemmällä tasolla.

Seuraavaksi päätin, että laajemman näkökulman löytämiseksi asiaa kannattaisi kysyä aiheen parhailta asiantuntijoilta eli pelaajilta itseltään. Rakensin teemahaastattelujen kyselyrunгон siihen mennessä avukseni löytämäni kirjallisuuden ja mahdollisesti hedelmällisiin suuntiin osoittavan oman kokemukseni perusteella. Pyrin kysymään aluksi suoraan alustavista tutkimuskysymyksistäni ja sen jälkeen aihealueista, joiden odotin mahdollisesti tarjoavan yksityiskohtaisempaa tietoa niistä. Ensimmäisen testihaastattelun jälkeen runko tarkentui vielä hiukan. Aineiston keräyksen ja litteroinnin aikana tein minianalyysyjä sekä luin jatkuvasti tutkimuskirjallisuutta. Aloin hahmottaa tarkemmin, millaisiin kysymyksiin aineisto pystyy vastaamaan. Pro gradu -työn laajuudessa pysyttelemiseksi rajasin haastattelujen lukumäärän etukäteen kymmeneen, mikä käytännössä tarkoittaa että aineistolähtöisen teorianmuodostuksen ideaalina oleva aineiston saturoituminen ei täysin ehtinyt tapahtua. Tässä esiteltyjen näkökulmien lisäksi lienee siis valtan mahdollista löytää vielä uusia.

Aineiston lajitteluvaihe alkoi käytännössä niin, että luin haastatteluja merkiten tarkentuneiden tutkimusongelmien kannalta olennaisia kohtia. Lajittelin haastattelusitaatit sitten väljiin kategorioihin sillä perusteella, mistä perusominaisuuksista niissä karkeasti ottaen on puhe. Yritin myös lajitella sanoja puhtaan esiintymistiheyden mukaan, vaikka tämä ei lopulta antanutkaan erityisen mielenkiintoisia tuloksia. Omat kysymykseni varmasti vaikuttivat siihen, millaisia jakoja syntyi, mutta eivät määräävästi. Esimerkiksi pelejä ympäröivästä kulttuurista syntyi lopulta melko vähän puhetta, vaikka kysymyksissäni varasin aiheelle oman osionsa. Vastaavasti yhdeksi pääkategoriaksi muodostunut aika ei ollut lainkaan nimettynä kysymyksissäni. Kuten haastattelututkimuksessa on tavallista, osa kysymyksistä siis osoittautui hedelmällisemmiksi kuin toiset.

Alustavien kategorioiden pohjalta aloin rakentaa tarkempia luokkia, ja lopulta yhdistellä pääkategorioita uusiksi sen mukaan, millaisiin perusominaisuuksiin puheena olevat asiat

palautuivat. Aineiston ansiosta myös sopivien aiempien tutkimusten löytäminen alkoi merkittävästi helpottua, sillä en ollut enää sidoksissa yrityksiin määritellä lautapelejä ja videopelejä, vaan saatoin keskittyä niihin ominaisuuksiin, joiden suhteen pelityypit haastateltavieni mukaan erkanivat. Aineisto ja tutkimuskirjallisuus syvensivät tällöin jatkuvasti toisiaan auttaen analyysin tekemistä. Teoriaosuus ja analyysiosuus valmistuivat yhtä mittaisesti vuorovaikutuksessa. Kun niiden rakenne ja muoto olivat kunnolla hahmottuneet, palasin uudelleen lukemaan aineistoa peilaten päätelmiäni haastateltavien näkemyksiin, tarkistamaan tukeeko aineisto alustavia tuloksiani ja muokkaamaan päätelmiäni täsmällisemmiksi. Lopulta arvioin, miten aineisto vastaa matkan varrella pikku hiljaa muotoutuneisiin ja tarkentuneisiin tutkimusongelmiini sekä pyrin nivomaan löydöksiä yhteen kokonaiskuvan muodostamiseksi. Jos olisin edellä kuvatun sijaan esimerkiksi koostanut ensin työn teoriaosuuden, tämä olisi jo itsesään antanut rungon, jonka kautta luoda ja peilata analyysia. Toisaalta mukaan olisi mitä luultavammin myös valikoitunut hyvin erilainen otanta tutkimuskirjallisuutta.

### **3.2 Teemahaastattelu**

Koska lautapeli- ja videopeli- suhdetta on tutkittu vasta melko vähän, on järkevää kysyä näkemyksiä myös aiheeseen parhaiten perehtyneiltä henkilöiltä: niiltä, jotka harrastavat molempia pelityyppejä. Tekemiäni haastatteluita ei voikaan pelkistää tavalliseksi vastaanottotutkimukseksi. Suhtaudun haastateltaviini asiantuntijoina, joilla on tarjota käytännöllistä ymmärtämystä puhtaan teoreettisten pohdintojen lisäksi. Koska kyse on laadullisesta tutkimuksesta, olen päättänyt panostaa mieluummin muutaman pelaajan haastattelemiseen syvällisesti kuin mahdollisimman laajan otoksen keräämiseen.

Haastattelussa aineistonkeruumenetelmänä voidaan nähdä useita hyviä ja huonoja puolia. Haastattelujen tekeminen on järkevää, kun halutaan antaa ihmisten kertoa näkemyksiään mahdollisimman vapaasti; kun kyseessä on vähän kartoitettu aihe; kun vastausten suuntia on vaikea etukäteen ennustaa tai niiden tiedetään olevan monitahoisia; kun halutaan kysyä syventäviä vastauksia; kun halutaan sijoittaa puhe laajempaan kontekstiin. Haittapuolina voidaan nähdä menetelmän työläys haastateltavien etsimisineen ja litteroimisineen, haastateltavien taipumus antaa sosiaalisesti suotavia vastauksia sekä haastattelijan omien taitojen vaikutus. (Hirsjärvi & Hurme 2001, 35.) En pidä tässä tapauksessa sosiaalisesti suotavien vastausten antamista merkittävänä haittana, koska aihe ei ole erityisen arkaluontoinen ja toisaalta haastattelujen yhtenä tarkoituksena on ymmärtää pele-

jä pelikulttuurien näkökulmista, joita yksittäiset pelaajat väistämättä heijastelevat omis-  
sa näkemyksissään. Haastattelijan vaikutus aineistoon on puolestaan asia, joka sosiaali-  
sessä tilanteessa täytyy hyväksyä ja ottaa analyysivaiheessa huomioon. Mahdollisim-  
man vähän haastateltaviin vaikuttamaan pyrkivä haastattelijakin on vuorovaikutustilan-  
teessa edelleen yksi aktiivisesti merkityksiä tuottava osapuoli. Menetelmän hyvät puolet  
ovat toisaalta tässä tapauksessa niin kriittisiä ja syvällistä tietoa tuottavia, että sen vaati-  
ma työmäärä on osoittautunut aidosti hyödylliseksi tutkimuksen kannalta.

Kurinalaisen strukturoidun tutkimuksen ja täysin vapaamuotoisen strukturoimattoman  
haastattelun välimuotona voidaan pitää puolistrukturoitua haastattelua eli teemahaastat-  
telua, jossa suunnitellaan etukäteen aihepiirit, joista halutaan saada tietoa, mutta käsitel-  
lään niitä itse haastattelutilanteissa suhteellisen vapaasti jatkokysymyksiä esittäen (ed.,  
43–48). Katsoin, että tämä malli antaa mahdollisuuden edetä tilanteissa haastateltavien  
ehdoilla, mutta samalla varmistaa, että saan riittävästi tietoa tutkimuskirjallisuudessa  
keskeisiksi nousevista aiheista. Samasta syystä pyrin haastattelurungossa etenemään  
mahdollisimman yleisluontoisista kysymyksistä yksityiskohtaisempiin.

Toteutin haastattelut käytännössä syksyn 2010 ja kevään 2011 aikana ensisijaisesti haas-  
tateltavien kodissa, tai jos vaihtoehto osoittautui käytännöllisemmäksi, omassa kodissa-  
ni, sillä oletin heidän olevan rennoimmillaan kodinomaisessa ympäristössä. Etukäteen  
pyysin heitä vastaamaan sähköpostilla taustoittaviin kysymyksiin (Liite 1) omasta peli-  
harrastuksestaan, jotta voisin ymmärtää varsinaisessa haastattelutilanteessa heidän eri-  
tyisvahvuuksiaan ja toisaalta esimerkkien kautta haastatteluihin tulisi helpommin konk-  
retiaa mukaan. Kerroin haastateltaville etukäteen hieman myös tutkimuksellisen mielen-  
kiinnon kohteistani, jotta he osaisivat paremmin orientoitua siihen vastauksia mietties-  
sään.

Lähtökohdaksi haastatteluille loin löytämäni aikaisemman tutkimuksen ja seminaarityö-  
nä tekemäni *Civilization*-pelien analyysin pohjalta viiteen teemaan jakautuvan puoli-  
strukturoidun kysymysrunгон (Liite 2). Ensimmäisessä osuudessa kävin läpi yleisesti  
haastateltaville mieleen tulevia yhteyksiä ja eroavaisuuksia pelityyppien välillä. Toisena  
teemana olivat pelikulttuurit, kolmantena sääntöjen noudattaminen ja neljäntenä tarinali-  
suus. Viimeisessä osiossa tarkensin kysymyksiä erityisesti lautapelien ja digitaalisten  
pelien välimuotoihin, jotka sekoittavat jaottelua ja näyttävät siten mahdollisesti hedel-  
mällisiä uusia kehityssuuntia. Runko tarkentui vielä hiukan ensimmäisen haastattelun  
perusteella. Kuten teemahaastattelun ajatukseen kuuluu, en pitäytynyt rungossa orjalli-



sesti. Jos haastateltava esimerkiksi toi jonkin aiheen itse esiin jo ennen kuin sen vuororungossa olisi ollut, kävin sen läpi siinä kohtaa ja tarkistin lopuksi vain, ettei mikään aihe ole kokonaan unohtunut. Eri haastatteluissa eri aiheet nousivat keskeisimmiksi, joten annoin haastateltavien kertoa siitä mistä heillä luonnostaan eniten oli kerrottavaa.

Vaikka aihe ei lähtökohtaisesti ole omiaan herättämään haastateltavissa erityistä huolta yksityisyydensuojastaan, kerroin heille haastattelujen alussa, että tähänkin pätevät normaalit tutkimuskäytännöt, eikä tutkittavien henkilöllisyyttä ole tarkoitus paljastaa. Tutkielmaan valitsemiini haastattelusitaatteihin olen kuitenkin halunnut korostaa jokaisen haastateltavieni yksilöllisyyttä korvaamalla heidän oikeat nimensä keksityillä, sen sijaan että viittaisin heihin ainoastaan vaikeammin muistettavilla numerokoodilla.

Haastattelurunkoni (Liite 2) jakautui viiteen osaan:

1. Yhteydet ja erot

Aluksi kysyin yleisluontoisesti mutta mahdollisimman suoraan, millaisia ominaispiirteitä, eroja ja yhteyksiä haastateltavat näkevät eri pelityypeissä.

2. Pelikulttuurit

Tässä osiossa edellistä asettelua tarkennettiin pelien ympärillä vallitsevien kulttuurien tasolle.

3. Sääntöjen noudattaminen

Tässä osiossa tarkensimme edelleen haastateltavien käsityksiä säännöistä ja siitä, miten niitä käytännössä noudatetaan eri pelityypeissä.

4. Tarinallisuus

Tässä osiossa kysyin erityisesti tarinan tai teeman merkityksestä erilaisissa peleissä.

5. Välimuodot

Viimeisessä osiossa kysyin tarkennettuja kysymyksiä pienestä mutta tutkimukseni kannalta kiintoisasta harmaasta vyöhykkeestä, videopelien ja lautapelien välimuodoista sekä muunnoksista eri pelityypistä toiseen.

Litterointia eli suullisten haastattelujen muuntamista kirjalliseen muotoon voi pitää tarkoitukseen nähden melko yksityiskohtaisena, sillä olen pyrkinyt kirjaamaan varsinaisen sisällön lisäksi myös puhutulle kielelle tyypilliset änkytykset, täytesanat ja keskenjäävät lauseet. Tähän työhön mukaan ottamistani esimerkeistä olen kuitenkin kirjakielistänyt ilmauksia tekstin havainnollisuutta ja helppolukuisuutta ajatellen. Pienempiä puhekielen

vivahteita kuten äänenpainoja, taukoja tai naurahduksia olen merkinnyt ainoastaan silloin, kun olen litteroidessa katsonut ne tekstin välittömän ymmärtämisen kannalta keskeisiksi. Tässä tietysti hukkuu osa puhutun kielen suunnattomasta rikkaudesta, mutta koska tarkoituksena on ennemminkin oppia asiantuntijoiden ymmärryksestä kuin tarkastella yksityiskohtaisesti retorisia puheen keinoja, en ole katsonut tutkimuksen juuri-kaan kärsivän tästä, vaan ennemminkin mahdollistavan huomion pitämisen itse kohteessa.

Aineisto koostuu kymmenestä keskimäärin tunnin pituisesta haastattelusta. Ensimmäisen haastattelun tein innokkaaksi peliharrastajaksi tietämäni ystävän kanssa, minkä pohjalta muokkasin vielä kyselyrunkoani. Tämän jälkeen etsin haastateltavia ensisijaisesti asettamalla ilmoituksia Lautapeliopas.fin Facebook-sivulle, Suomen lautapeliseuran foorumille ja Peliplaneetta.netin foorumille. Täydennyksenä käytin myös niin kutsuttua lumipallometodia, eli pyysin jo löytämiäni haastateltavia tai molempia pelimuotoja harrastavia tuttujani nimeämään lisää tutkimukseen sopivia henkilöitä.

Näin löytämäni pelaajat asettuvat iältään haarukkaan 20–40. Kahdeksan heistä on miehiä ja kaksi naisia. Neljä asuu Tampereella, kaksi Helsingissä ja loput muissa suomalaisissa kaupungeissa. Kaksi heistä kertoo itse myös työskennelleensä peliteollisuuden parissa. Suhteessa kaikkiin videopelejä tai lautapelejä pelaaviin suomalaisiin otosta ei voi esimerkiksi ikäjakauman puolesta pitää tilastollisesti edustavana (Ermi & Mäyrä 2013, 37–44), mutta se vastaa melko hyvin ennakko-odotuksiani aktiivisiksi peliharrastajaksi itse itsensä mieltävistä suomalaisista. Sen sijaan yllätyin, kun haastateltavista peräti seitsemän kertoi pelaavansa myös roolipelejä, sillä roolipelit ovat harrastuksena selkeästi harvinaisempi kuin lautapelit ja videopelit (ed. 16–17). Tämä selittyy mahdollisesti sillä, että yleinen harrastuneisuus pelejä kohtaan näkyy kiinnostuksena hyvin monenlaisia pelimuotoja kohtaan. Toinen vaihtoehto on, että erityinen harrastuneisuus moderneja lautapelejä kohtaan ja roolipelit ovat usein päällekkäisiä harrastuksia, mitä tulkintaa tukee se, että suomalaisiin roolipelitapahtumiin eli coneihin tapaa kuulua oma erillinen lautapeliosastonsa. Tärkeää on joka tapauksessa huomata, että laadullisessa tutkimuksessa tilastollinen kattavuus ei ole tavoitteena, sillä haastateltavien taustat ovat vähemmän tärkeitä kuin ne ajatukset, joita he ovat kokemuksensa perusteella muotoilleet ja jotka auttavat ymmärtämään tutkimuskohdetta syvällisemmin.

### 3.3 Ludologinen tutkimusmenetelmä

Pelitutkimuksen alkuaikoina oli tavallista, ettei peleistä kirjoittava tutkija itse ollut pelannut esimerkkeinään käyttämiään pelejä tai ylipäättään harrastanut pelejä toimintana. Koskimaa & al. (2009, ii) vertaavatkin tilanteen kummallisuutta siihen, ettei kirjallisuustutkija olisi lukenut ensimmäistäkään romaania, näytelmää tai runoteosta.

Enää tällainen tuskin kävisi päinsä. Pelitutkimuksen oppikirjoissa pelaamisesta kerrotaan viimeisenä, mutta kaikkein tärkeimpänä osuutena (esim. Mäyrä 2008, 165). Tämänkin työn eräänä lähtökohtana toimii henkilökohtainen pelaajahistoriani, johon kuuluu kohtuullisen kokoinen valikoima niin video- kuin lautapelejä. Kuten valtaosa suomalaisista nuorista aikuisista, olen pelannut erilaisia pelejä koko ikäni. Viime vuosina peliharrastuksessani ovat korostuneet erityisesti mobiilipelit ja modernit lautapelit, mikä luonnollisesti lienee vaikuttanut tähän tutkimukseen johtaneisiin mielteisiin. Laajemmin ottaen olen tietoisesti pyrkinyt kerryttämään kulttuurista pääomaani tutustumalla myös aiemmin vieraammiksi jääneisiin pelimuotoihin kuten pöytäroolipeleihin ja massiivimonnipeleihin.

Käytännöllisen pohjan varaan on helpompaa kehittää teoreettista ymmärtämystä, koska eri tutkijoiden otaksumia tai haastateltavien näkemyksiä voi peilata henkilökohtaisia kokemuksiaan vasten. Vaikka tarkastelen pelejä teoreettisten mallien läpi, ei analyysissä olisi mitään mieltä, ellei itselläni olisi kokemusta esimerkkipelien tai ainakin niitä muistuttavien pelien pelaamisesta. Esimerkiksi haastattelurungon muodostumiseen vaikutti suuresti yritykseni vertailla aluksi *Civilization*-nimeen liitettäviä lauta- ja videopelejä keskenään, vaikka tämän kokeilun vaikutukset eivät suoraan olekaan tekstistä luettavissa. Haastateltavien käyttämissä esimerkeissä on edelleen myös sellaisia pelejä, joita en henkilökohtaisesti ole pelannut, mutta olen pyrkinyt ymmärtämään heidän viittauksiaan paremmin ainakin kokeilemalla useita niistä. Tällaisia ovat olleet esimerkiksi lautapeli *Battlestar Galactica*, videopeli *Walking Dead* ja yleisemmin lautapelien tietokoneella pelattavat versiot.

Joissain tapauksissa on perusteltua tarkastella yksittäisen pelin sääntöjä tai grafiikoita, mutta niiden käytännön suhteet toisiinsa voivat jäädä tällöin helposti huomaamatta. Säännöt ovat lopulta vain välineitä luoda performatiivinen prosessi, joka muotoutuu pelaajien ja mahdollisen pelikoneen välisessä vuorovaikutuksessa. Espen Aarseth erottaa kolme tapaa tutkia pelejä (Aarseth 2003, 3):

- 1) Pelien suunnittelun, sääntöjen ja mekaniikkojen tutkiminen.
- 2) Toisten pelien tarkastelu sekä heidän arvioidensa ja raporttiansa lukeminen.
- 3) Pelin pelaaminen itse.

Aarseth itse pitää kolmatta tapaa parhaimpana, sillä ilman sitä muut kaksi johtavat helposti väärinkäsityksiin. Ilman kokemuksellista ymmärtämystä pelissä esiintyviä merkitäyksiä on hankalaa asettaa suhteisiinsa. (ed.)

Ludologinen menetelmäkään ei ole toisaalta niin helppo kuin äkkiseltään saattaa kuulostaa. Pelin pelaaminen ei ole luonteeltaan samanlainen, varauksellisesti sanoen vielä kohtuullisen selkeärajainen kokemus, kuin kirjan lukeminen tai elokuvan katsominen. Esimerkiksi Civilization-nimellä myytävät lautapelit ja videopelit ovat lopulta äärimmäisen monimutkaisia emergenttejä systeemejä, joiden pelaamiseen täytyisi varata tuhansia tunteja, jos haluaisi kokea kaikki mahdolliset pelitilanteet, eikä sittenkään voisi olla varma, että on tavoittanut ne kaikki. Analyysiä tekevän tutkijan näkökulma ja hänen oma pelihistoriansa saattaa hyvinkin muodostaa kokemuksesta ratkaisevan erilaisen kuin muiden pelaajien. Jos tavallisesti välttelen aggressiivista pelityyliä ja pyrin mieluiten teknologiavoittoon, täytyykö minun opetella sotimaan ja juonittelemaan kokeakseni näinkin puolet pelistä? Miten voisin ymmärtää sekä ensimmäisiä pelejään kokeilevan että ikänsä strategiapelejä harrastaneen pelaajan näkökulmaa? Ja jos tuttu peliseurueeni ei juurikaan käytä hyväkseen sääntöjen mahdollistamaa kaupantekoa, voinko vielä tästä vetää johtopäätöstä, että toiset seurueet eivät pelaisi aivan muulla tavalla? Kuuluvatko pelikokemukseen lisäosat ja modit? Myös erilaiset huijaamistavat voivat auttaa monipuolistamaan tutkijan käsityksiä pelin toimintatavoista ja ovat eittämättä elimellinen osa pelikulttuuria, mutta saattavat osoittautua eettisesti ongelmallisiksi, jos vastassa on toisia pelaajia (Kücklich 2006). Montola (2012) pohtii erityisesti, miten hyvin laajoissa ja kertaluontoisissa peleissä yhden pelaajan näkökulma saattaa poiketa tyystin siitä kokemuksesta, minkä toinen osallistuja saa. Toisaalta tutkijan oma pelihistoria jättää työhön katvealueita, joita hänen saattaa itse olla vaikea havaita. Oma pelimakuni on esimerkiksi painottunut kohtuullisen hidastempoisiin peleihin, joten en ole välttämättä täysin ymmärtänyt kaikkia vivahteita haastateltavien puhuessa nopeaa reaktiokykyä vaativista peleistä ja niistä kokemastaan nautinnosta. Esimerkiksi turnauslautapelejä tai *Left 4 Dead 2:n* ja *Dota 2:n* tapaisia tiimivideopelejä en puolestaan ole itse harrastanut lainkaan, joten niiden suhteen olen täysin haastateltavieni ja muiden toisen käden lähteiden varassa.

Aarseth päätyy suosittamaan hermeneuttista menetelmää, jossa omiin pelikokemuksiin yhdistetään toisten kokemuksia ja arvioita pelistä useiden iteraatiokierrosten kuluessa (ed., 6). Vaikka tässä tutkimuksessa ei olekaan keskiössä mikään yksittäinen peli, myös sen kannalta on äärimmäisen tärkeää, että näkökulmaa ovat laajentamassa monenlaiset haastateltavat ja heidän yksilölliset pelitapansa. Karppi & Sotamaa (2012) puolestaan puhuvat siitä, miten yksittäisen pelin analyysi muotoutuu viime kädessä tarkastelemalla erilaisia materiaallisen pelin ja pelaamisen ilmaisullisia kerroksia, joita aktiivisesti uudelleenyhdistelemällä niin tavallinen pelaaja kuin tutkija-pelaaja muodostavat käsityksensä ja kokemuksensa. Tällainen lähestymistapa sopiikin nähdäkseni hyvin yhteen lähtökohtanani olevan aineistolähtöisen teorianmuodostuksen kanssa. Pyrkimyksenäni on ollut toisaalta purkaa pelitapahtumaa osiinsa, mutta sitten siirtää tarkastelukulmaa näkemään kokonaisuuden muodostuminen ei vain osiensa summana vaan niiden välisenä dynaamisena systeeminä.

Pelitutkijoiden oman peliharrastuneisuuden voi liittää aiheessaan sisällä olevien etnografien tutkimusperinteeseen ja osallistuvaan havainnointiin, joissa painotetaan paljon tutkijan itsereflektiota ja tutkimuksen eettisyyden pohtimista. Pelien kaltaisen aktiivisen toiminnan estetiikkaa ja merkityksiä olisi toki hankalaa ymmärtää, jos itse ei lainkaan osallistuisi kyseiseen aktiviteettiin. Toisaalta nykyään tämä ei vaikuta lainkaan ongelmalta pelitutkimuksessa, jossa vaikkapa kirjallisuustutkimuksen tapaan valtaosa tutkijoista on pelannut pelejä koko ikänsä, kasvanut syvällisesti pelikulttuuriin sisälle ja haakeutunut alalle juuri rakkaudesta kyseistä kulttuurimuotoa kohtaan. Pikemminkin tutkimuksen teossa ja tulosten arvioinnissa tulee huomioda sekin puoli, että jopa tuhansien tuntien käyttäminen johonkin asiaan ja sitä ympäröiviin käytäntöihin sosiaalistuminen voivat antaa tutkijalle syytä perustella sen merkityksellisyyttä hyvinkin puolueellisesti ja tiedostamattomasti (Montola 2012). Pelaamisen kulttuuriset käytännöt sisäistäessään tulee helposti ohittaneeksi hyvinkin olennaisia asioita itsestäänselvyyksinä. Esimerkiksi haastattelukysymyksiä luodessani en vielä ymmärtänyt suoraan kysyä lautapelien käsin kosketeltavuuden merkityksestä verrattuna videopeleihin, vaan aloin ihmetellä aihekokonaisuuden vähäistä esiintyvyyttä aineistossani vasta hyvin myöhäisessä vaiheessa analyysin yhteenvetoa tehdessäni.

## 4 PELAAJAT ASIAANTUNTIJOINA

Tässä luvussa analysoin tekemiäni teemahaastatteluja, joissa sekä videopelejä että lautapelejä harrastavat pelaajat kertovat eri pelityyppien ja niiden käyttötapojen yhtäläisyyksistä ja eroista. Suhtaudun haastateltaviini elävän elämän pelikulttuurien asiantuntijoina, joilla on tarjota kokemuksen ja käytännön tuomaa ymmärtämystä puhtaan teoreettisten pohdintojen tueksi.

Alaluvussa 4.1 pyrin ymmärtämään sitä, mistä haastateltavieni tärkeälle sijalle nostama sosiaalisuuden tuntu peleissä syntyy. Alaluvussa 4.2 tarkastelen pelityyppien tapaa prosessoida informaatiota ja sen seurauksia. Lisäksi kiinnitän erityistä huomiota kirjallisuudessa tärkeän aseman saaneeseen voiton tavoitteluun peleissä. Alaluvussa 4.3 tutustun pelityyppien eri tavoilla tukemiin tapoihin hahmottaa aikaa. Alaluvussa 4.4 mietin, ovatko teema ja tarina pelin olennaisinta sisältöä, silkkaa koristetta vai molempia pelistä ja pelaajasta riippuen. Viimeiseksi alaluvussa 4.5 esittelen vielä pelaajien käsityksiä ja toiveita tutkimieni pelityyppien yhteenleikkauksista ja mahdollisista molempia muotoja hyödyntävistä tulevaisuuden pelimuodoista. Pyrin lisäämään ymmärrystä havainnoista tuomalla mukaan myös huomioita luvussa 2 käsitellystä tutkimuskirjallisuudesta.

Molempia pelimuotoja kuvailtiin pohjimmiltaan ”ajanvietteeksi” ja ”viihteeksi”. Tarvemmin katsottuna videopeleistä ja lautapeleistä saatetaan toisaalta hakea hyvinkin eri asioita. Koska pelaajat ovat ihmisinä erilaisia, niin ovat luonnollisesti myös heidän odotuksensa ja tavoitteensa. Pyrin tässä luvussa nostamaan esiin haastatteluissa yleisiä tai erityisen mielenkiintoisia tapoja ymmärtää pelityyppien ominaispiirteitä väittämättä, että kaikki haastateltavat olisivat välttämättä lainkaan samaa mieltä. Tällainen enemmistön mielipiteeseen nojautuva perspektiivi ei olisi edes mielekäs, kun kyseessä on laadullinen aineisto.

Haastatteluista löytyvät havainnot olisi helppo kuitata pelkiksi stereotyyppien esittelyiksi. Erot videopelien ja lautapelien välillä eivät pääosin ole fyysisten rajoitteiden muodostamia välttämättömyyksiä vaan kulttuurisia konventioita, joten lähes kaikille väitteille on mahdollista löytää vastaesimerkkejä, joista merkittävimpiä pyrin luvun aikana nostamaan esiin. Pelaajien stereotyyppisetkin käsitykset videopelien ja lautapelien ominaispiirteistä ovat tietysti jo itsessään tutkimuksen arvoisia. Väitän kuitenkin, että kyse on samalla enemmästä. On olemassa lautapelimäisiä videopelejä ja videopelimäisiä lauta-

pelejä, mutta tämä ei muuta sitä tosiseikkaa, että kummassakin pelityypissä suuri enemmistö peleistä noudattaa tiettyjä yhteneviä periaatteita. Ominaispiirteet eivät useimmiten ehkä ole fyysisen pakon sanelemia, mutta tämä juuri tekee niistä mielenkiintoisia. Voidaan kysyä miten tai miksi ominaispiirteet ovat muotoutuneet sellaisiksi kuin ovat ja toisaalta miksi toisessa pelityypissä keskeiseksi noussut pelisuunnittelullinen piirre on toisessa jäänyt vähäiselle huomiolle. Mahdollisuuksien tarkastelu on aina myös päänaavaus uudenlaisten pelillisten ratkaisujen kehittämiseksi.

## 4.1 Sosiaalisuus

Yksi ilmeisimpiä havaintoja aineistossani on, että haastateltavani näkevät lautapelit sosiaalisempina kuin videopelit<sup>13</sup>. Sana sosiaalisuus esiintyy useimmiten heti haastattelun alussa kysyessäni, mitä haastateltaville tulee yleisesti ottaen mieleen näiden kahden pelityypin suhteesta toisiinsa tai mikä heidän mielestään on lautapelien paras puoli. Näissä esimerkeissä haastateltavat vertaavat lautapelejä toisten ihmisten kanssa videopeleihin toisten ihmisten kanssa:

Orson: Kyl siis, viihdettä ne on mutta, tai ajankulua pääasiassa. Tosin lautapeleissä on aina se, että se on jollain tavalla myös sosiaalinen tapahtuma. Sellanen missä. Tietysti kotona vaimon kanssa pelatessa niin se on kilpailutilanne, mutta muussa porukassa se on sosiaalista.

Spooky: Sit tietenkin ilmeinen puoli on tietenkin semmonen tietty sosiaalisuus tossa lautapelaamisessa. Että siinä se kuitenkin osa sitä koko juttua on se yhdessä oleminen ja kavereiden kanssa oleminen. --- Ja kuitenkin siinä tulee tehty sitte kaikkee muutaki sosialisointia, ettei se nyt oo kuitenkaa vaan semmosta niinkun alasistumista ja pallottamista. Et et. Videopelipuolella nyt tietenkin on nettipelejä ja muuta vastaavaa, mutta ne nyt, niitei nyt voi yleisesti ottaen kauheen sosiaalisiksi mun mielestä sanoa silleen.

Spunky: No mun mielestä se ensimmäinen merkittävin ero on se, että lautapeli luodaan kuitenkin tavallaan siinä porukassa. Ja se luodaan sen, se on aina sosiaalinen tilanne, paljon voimakkaammin ku videopelit. --- Et videopelejä harvemmin harrastetaan silleen et kokoonnutaan kaikki pelaamaan jo-

---

<sup>13</sup> Haastateltavani viittaavat sanalla peli toisinaan pelkkään fyysiseen tuotteeseen tai kokoelmaan sääntöjä, mikä peilautuu vaikeasti luvussa 2.1 esitettyihin tutkimuksellisiin määritelmiin. Pääsääntöisesti käytän sanaa peli kuitenkin analyysitekstissä ymmärtäen sen tapahtumana, joka syntyy vasta pelaamisen toiminnan myötä pelaajien ja mahdollisen pelilaitteen vuorovaikutuksessa. Tässä ajattelutavassa siis komponentit ja säännöt näyttäytyvät pelin vielä henkiin heräämättömänä materiaalisena pohjana hiukan samaan tapaan, kuin ihmisen toiminnan ymmärtäminen vaatii myös psykologisen ja sosiaalisen tason pelkän elottoman ruumiin lisäksi.

tain yhtä videopeliä. Se yksinkertaisesti, vaikka onki paljon ohjaimia ja kaikkii mahdollisuuksia, niin sit ihmiset tekee sitä paljon enemmän kotonaan ja netin kautta tai muuta.

Sosiaalisuus on laaja-alainen ja monimuotoinen termi. Esimerkiksi psykologi Michael Argyle linjaa, että ihminen on sosiaalinen eläin, koska kykenee yhteistyöhön eli jaetun toiminnan tekemiseen toisten kanssa. Ominaisuudella on niin evolutionaarisia, sosiologisia kuin kehityksellisiä (developmental) juuria ja se manifestoituu niin ihmissuhteissa, kielessä ja kulttuurissa, erilaisten persoonallisuuksien varianssina ja käyttömahdollisuuksina ryhmadynaamisten ongelmien ratkaisussa. (Argyle 1991, xi.) Sosiologiassa sosiaalisen käsite viittaa vuorovaikutukseen, yhteisöön, sosiaalisiin suhteisiin ja siteisiin sekä normeihin, joita syntyy ihmisten eläessä yhdessä. Sosiaalipolitiikassa sosiaalisuus viittaa johonkin erityiseen tarvitsemiseen, palvelujärjestelmiin, tuottamistapoihin ja strategiaan ohjelmiin. Sosiaalityössä sosiaalisella tarkoitetaan yksilön suhdetta yhteisöön, yhteiskuntaan, osallisuutta ja kansalaisuuden toteutumista. (Niemi 2004, 11–12.) Online-yhteisön sosiaalisuuden suunnittelijoita puolestaan ohjeistetaan keskittymään sosiaaliseen interaktioon siinä missä käytettävyyden suunnittelija keskittyy ihmisen ja tietokoneen vuorovaikutukseen. Molemmat ovat osatekijöitä yhteisön muodostumisessa. Sosiaalisuuden suunnitteluun kuuluu käytännössä esimerkiksi jäsenyyden, eettisen säännösten, turvallisuuden, yksityisyyden, tekijänoikeuksien, sananvapauden ja moderoinnin suunnittelu. (Preece 2000, 27.) Sosiaalisuuden osatekijöitä ovat tarkoitus, ihmiset ja käytännöt. (ed. 80–106.) Tämän työn kannalta olennaisinta on kuitenkin tarkastella sosiaalisuutta nimenomaan sellaisena käsitteenä, kuin haastateltavani ja käyttämäni tutkimukset sitä ovat käyttäneet, sekä arvioida poikkeavatko nämä tavat mahdollisesti jollain olennaisella tapaa toisistaan.

Luvussa 2 totesimme, että kaikki pelit ovat perustavanlaatuisella tavalla sosiaalista toimintaa. Jo yksinpelit ovat monella tapaa sosiaalisia, ja viimeisen kymmenen vuoden aikana verkkoyhteyksien parantumisen myötä myös videopelit ovat palanneet paljolti juurilleen moninpeleiksi. Jostain syystä haastateltavat eivät kuitenkaan vaikuta lainkaan vaakuuttuneilta tästä päätelmästä, vaikka esimerkiksi massiivimoninpelit ovat selvästi heille tuttuja.

Näin suuri ristiriita aineiston ja tutkimuskirjallisuuden välillä tekee erityisen kiintoisaksi katsoa lähemmin, mihin haastateltavat oikeastaan viittaavat nimittäessään lautapelejä sosiaalisiksi tapahtumiksi ja ”sosiaalisemmiksi” kuin videopelejä. Yksi mahdollinen



ajatustapa on, että lautapeleissä sosiaalisuus mieltyy elimelliseksi osaksi pelejä, mutta videopeleissä ei. Ilman vuorovaikutusta toisten pelaajien kanssa ei olisi vielä lautapeliä, vaan hengetön pelivälinelaatikko. Siinä missä videopelien puolella on helpompi ajatella ohjelman itsessään olevan peli, jota pelaajat passiivisesti tutkailevat, lautapelien puolella pelkkiä komponentteja ja sääntöjä tarkastelemalla on huomattavasti vaikeampi saada käsitystä siitä, millaisesta kokemuksesta puhutaan. Näin siksi, että kulttuurinen ja sosiaalinen kerros eivät lautapelissä tapahdu vain pelin ympärillä, vaan pelin osana.

#### 4.1.1 Sosiaaliset sopimukset

Säännöiltään ja komponenteiltaan sama lautapeli saattaa muotoutua tyystin erilaiseksi luonteeltaan riippuen pelaajien keskinäisistä, yleensä sanattomista sopimuksista (Woods 2010, 253; Hughes 1999, 94). Yksi seurue saattaa arvostaa vaitiota ja älyjen mittelyä, toinen yllätyksellisyyttä ja jatkuvaa pelin ohjausta keskustelulla. Vaikka tämä niin kutsuttu metapeli on väistämättä läsnä kaikissa lautapeleissä, sen toivottavuus vaihtelee seurueesta toiseen. Joillekin pelaajille jo toisten pelaajien neuvominen on kauhistus, kun taas toisille pelin mielekkyys perustuu juuri toisten ylipuhumiseen puolelleen. Jopa huijaamiseksi tavallisesti miellettyä kirjoitettujen sääntöjen rikkominen saattaa kuulua pelin henkeen, ja kiinnijäämisestä sovitaan etukäteen rangaistus. Tässä haastateltava kuvaa voimakkaasti poliittisten pelien kulttuuria, jonka ei kuitenkaan katso kuvaavan itseään tai tavallista peliseuruettaan:

Inky: Että toisissa ryh, lautapelejä pelatessa tää ehkä on selvästikin enemmän on läsnä. Että toisissa tykätään siitä, että pelin aikana keskustellaan paljon siitä, että mitä kukin voisi tehdä ja miten voisi tehdä ja kannattaisi tehdä ja, paitsi, toki okei, varmasti myös kertoo niitä oikeesti hyviä liikkeitä, niin myös ikään kuin manipuloida toisia tekemään ehkä jotain kahden keskenään noin about yhtä hyvän vaihtoehdon välillä sen, mikä hyödyttää itseä enempi. Että on tämä tämmönen puhujatoimintokulttuuri, että tykätään jutella paljon siitä pelin kulusta ja myös sillä ihan puheella ohjailla peliä vähäsen.

Haastateltavien esimerkeissä kaikkein selvimmin lautapelin ja arkitodellisuuden rajoja koettelevia pelityylejä harrastetaan ainoastaan kaikkein tutuimpien pelikavereiden seurassa. Ventovieraiden kanssa pelatessa ainakin juuri lautapeli saattaakin muuttua pidättyväisemmäksi. Esimerkiksi sopimusten rikkominen ja kiusanteko toisille vähentyvät, jos pelaajat eivät vielä tarkkaan tunne toistensa reagoititapoja. Peli rajoittuu siis tarkemmin kirjoitettuihin sääntöihin ja muuttuu tämän vuoksi mahdollisesti suorituskes-

keisempään suuntaan. Näissä lainauksissa haastateltavat kertovat, millaisia pelit saattavat olla oman tutun peliseurueen kesken:

Haastattelija: Siis sää puhuit siitä, kun kaikki hyökkää sen yhyden voitolla olevan kimppuun. Onkse, onks tää hyvä juttu?

Pinky: Tää on erittäin hyvä juttu. Todella tekee mun mielestä pelistä aina paljo hauskempaa. Ja se on ihan sama kummassa osassa on. --- Joskus on ollu jopa sellasia sääntöjä, että ollaan tehty sellasia uhkapelijuttuja. Et jos mää voitan, niin tapahtuu jotain, mut jos teistä kolmesta joku voittaa, niin sit tapahtuu jotain. Tyyliin tarjoo kaljat.

Yum-Yum: Vaikka just Bohnanzas on aina vähän semmosii diilei et vaik et nyt jos annat ton mulle, niin mä ostan sulle kaljan. Sillee ette te voi tehä tollasii, mikä ei liity tähän peliin mitenkää niin tollasii diilei. --- Kyllä ehkä sitte jos on jotain vähä oudompaa porukkaa mukana, niin sitte ei tehä tommosii diilejä. Et on meillä joskus jotain muitki ihmisii, ketkä ei oo sellasii vakityyppei, nii sit yleensä se on ehkä vähä semmost ei niin tuttavallista. Ettei just tehä tollasii diilejä vaan pelataan niinku sitte kuuluu.

Jos pelin ja arkitodellisuuden erottava taikapiiri ymmärretään Stenrosin (2012) kuvaamalla tavalla sosiaaliseksi sopimukseksi, pelaajien välille jo ennen sopimuksen tekoa kehkeytyneet keskinäiset välit muodostuvat keskeisiksi myös sille, millaiseksi ja miten laajaksi taikapiiri muodostuu. Kuten seuraavassa alaluvussa saamme havaita, täysin anonyymissa nettipelissä alkaa kuitenkin olla vaikea mieltää toisia pelaajia edes ihmiksi.

#### 4.1.2 Viestinnän välittyneisyys

Edellisen perusteella vaikuttaisi siltä, että taikapiirin rajoja koskeva neuvottelunvara eli metapeli on suurimmillaan läheisten ystävien kanssa pelatessa ja lautapeleissä enemmän kuin videopeleissä, koska ennakkoon asetettu koodi ei osallistu piirin määrittelyyn. Erään haastateltavan kokemukset *Diplomacy*-lautapelistä netin kautta pelattuna antavat ymmärtää, että pelin tapahtuminen näytöllä tai viestinnän välittyneisyys eivät kuitenkaan sinänsä vielä tarkoita, että pelin olisi mikään pakko rajautua kirjoitettuihin sääntöihin eikä metapelille jäisi tilaa:

Kinzo: Kyllä se onnistuu, ja itse asias se on ihan hauska kokemus. Son vähä erilainen ku se normaali peli olis, mutta tota ihan hauska muunnos siihen tavallaan, kun ei tiedä, että kuka keskustelee kenenki kanssa ja on paljon vaikeampi tavallaan havaita sitä, että kuka vois huijata mua ja kuka sitte ei ehkä huijaa mua. Ja toisaalta päästä itse huijaamaan. Siitä tulee vähä niinku julmempaa siitä pelistä melkein netin yli pelatessa.

Tässä tapauksessa sanallinen viestintä on keskeinen pelimekaniikka eikä pelkästään pelin ohessa tapahtuvaa toimintaa. Tekstimuotoinen viestintä tapaamatta vastapelaajia on toki erilaista kuin suullinen viestintä kaikkien ollessa fyysisesti samassa tilassa, mutta peli mieltyy molemmissa muodoissaan hyvin perustavalla tavalla sosiaaliseksi. Tietokonevälitteisen viestinnän tutkimuksessa on havaittu, että tietokonevälitteinen ja kasvokkainen viestintä ovat ylipäättään erilaisia ominaisuuksiltaan. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että tietokonevälitteinen olisi automaattisesti laadultaan heikompaa. Barghin & McKennan (2000) kokeessa ihmiset, jotka olivat tavanneet sekä netin välityksellä että kasvokkain pitivät toisistaan enemmän kuin ihmiset, jotka olivat tavanneet molemmilla kerroilla vain joko netin välityksellä tai kasvokkain. Täysin tuntemattomien henkilöiden kanssa netin yli pelatessa suhtautuminen toisiin pelaajiin on kuitenkin persoonattomampaa kuin tuttujen kanssa, siis vähemmän sosiaalista ainakin siinä mielessä, etteivät taikapiiriä ennen olemassa olleet sosiaaliset jännitteet tai edes toisten pelaajien fyysinen läsnäolo vaikuta kokemukseen. Tässä esimerkissä haastateltava rinnastaa havainnollisesti suhtautumisen tuntemattomiin ja tuttuihin pelitovereihin:

Clyde: Toki sitten siinon se, et jossain jos me pelataan vaik kavereiden kaa jotain nettipelejä, mis me tapellaan jotain tuntemattomii vastaan. Siinä tapaukses on melkein vaan meidän kaveriporukalla hauskaa, jos me härnätään jotain tyyppii tai jotain. Et jotain tämmöst näin. Toki hyvän maun rajoissa, mutta son vaan jotenki helpompaa, kun non tuntemattomii. Et sit son tavallaan me vastaan ne -asenne. Eikä vaan tavallaan et esimerkiks jossain lautapeleissä niin son kaikki vastaan kaikki ehkä jossain pelissä, mut son tietyl taval et pelataan silti niinku yhdessä peliä. Kun sit taas jossain tietokonepelissä mitä pelataan ny vaik porukassa, niin voidaan jos et pelataan ehkä enemmän pelaa sitten tiimissä joitain muita vastaan, millon son sitte taas meidän peli ja niiden peli. Et sitte jos niiden peli menee, sit son vaan niitten ongelma.

Myös Björk, Linderöth & Olsson (2012) kuvaavat etnografisessa tutkimuksessaan *Left 4 Dead 2* -pelistä, miten tuntemattomat pelaajat saattavat sekoittua botteihin tai miten osa pelaajista niin kutsutusti ragequittaa eli poistuu pelistä kesken erän vihasena ja tavalla, jota arkielämässä olisi lähes mahdoton kuvitella, mutta toisaalta myös siitä, miten pienetkin sanalliset vihjeet voivat jo auttaa inhimillistämään toisia pelaajia.

#### 4.1.3 Taikapiirin rajat

Omat haastateltavani kuvaavat videopelejä vähemmän sosiaalisiksi kuin lautapelejä myös siksi, että vain harvat niistä hyödyntävät pelaajien välistä kommunikaatiota pelimekaniikkojen tasolla. Tyypillisemmin viestintä tapahtuu pelin ympärillä tai sen vaiku-

tus pelitapahtumiin on vain vähäinen. Lautapeleissä yleistä juonittelua esiintyy kuitenkin myös videopelien puolella esimerkiksi massiivimoninpeleissä. *Eve Online* tunnetaan pelaajien muodostamista monimutkaisista liittolaisuussuhteista ja vuosiakin kestävästä soluttautumisista vakoilemaan vastapuolta. Tässä haastateltava kertoo lähemmin, miksei kuitenkaan yleisesti ottaen koe videopelejä sosiaalisiksi:

Spooky: Et se ei oo niinkään semmosta sosiaalista vuorovaikutusta ihan vaan sen itsensä vuoksi vaan se on hyvin vahvasti sen pelin ehdoilla. Et poikkeuksen ehkä nyt tekee sitten joku semmoset nettiroolipeli tämmöset josson klaanikuvioo tai jotain tämmöstä kiltatyypistä juttuu, missä tavallaan se sosiaa tai vuorovaikutus rupee olemaan ajallisesti niin pitkällä ajalla, et siinei tavallaan enää, siin rupee väkisinkin sitten tuleen muitaki elementtejä siihen mukaan kuin pelkkä se pelillinen suorittaminen. --- Ja se melkein usein on semmosta, et se tavallaan ei ihan hirveen hyvin yhdisty sen ite pelaamisen kanssa. Et sillen jos menee johonkin WOW:iin ja on killan kanssa tekemisissä ja jos sä menet siihen sosiaalisuuteen, nii se yleensä tarkoittaa sitä, että sitte enemmän hengaa jossakin sielä turvallisilla alueilla eikä seikkaile.

Tässä pelisuorituksen optimointiin keskittyvä, mahdollisimman puhtaasti sääntöjen mukaan etenevät pelit näyttäytyvät vastakohtana sosiaalisille peleille. Videopelit siis rinnastuvat lähemmäs lautapelien pelaamista ventovieraiden kanssa kuin tutun peliseurueen kanssa. Saattaa toki olla, että haastateltavani ovat vain tässä suhteessa poikkeuksellisen valikoituneita nähdessään näin perustavan eron videopelien ja lautapelien sosiaalisuudessa.

Havaintoa tukevat kuitenkin eräät aikaisemmat tutkimustulokset *World of Warcraftin* pelaajien parissa. Suuren läpimurron massiivimoninpelien kentällä tehneen pelin suunnittelu mahdollistaa edeltäjiään vähemmän omistautuneen pelityylin. Tämä näkyy kuitenkin vain vähän varsinaisessa pelin parissa käytetyssä ajassa. Sen sijaan valtaosa pelaajista ei niinkään näytä pelaavan toistensa kanssa kuin suorittavan tehtäviä yksin. Tämä ei silti tarkoita, että kyseessä olisi yksinpeli. Toisten pelaajien olemassaolo on tärkeää, koska he tarjoavat yleisön, tunteen toisten läsnäolosta ja spektaakkelin. Ainakin *World of Warcraftin* ja sen saavuttaman suosion vuoksi todennäköisesti myös monien sen seuraajien kohdalla kyse on massatasolla pelaamisesta yksin yhdessä ja vain harvoille pelaajille puolestaan kiinteästä yhdessä toimimisesta. (Ducheneaut & al. 2006.)

Haastateltavat näyttävät antavan hyvin suuren painoarvon myös sille, ovatko pelaajat fyysisesti samassa tilassa. Tästä näkökulmasta sosiaalisempina videopelien muotoina pidetään lähiverkossa pelattavia pelejä eli laneja ja kaikkein eniten saman konsolin ääreen

kerääntymistä. Kuitenkaan, pelkästään samassa tilassa oleminen ei yksin riittäisi saamaan aikaan yhteyden tunnetta, ellei toisten pelaajien kanssa kommunikoitaisi muutoinkin kuin pelin välityksellä. Tässä haastateltava kuvaa tällaista harvinaista tilannetta, jossa pelasi ystävänsä kanssa digitalisoitua versiota *Race for the Galaxy* -korttipelistä eri tietokoneiden kautta, mutta saman pöydän ääressä:

Haastattelija: Tuliks siitä sit samanlainen tunne ku niinku...

Funky: Joo ei. Me oltiin ihan hiljaa tunti ja se oli tosi, se oli ihan sama et oltasko me oltu Turus ja Tampereel vai siin saman pöydän ympäril. Ei me puhuttu yhtää mitää, me vaan klikkailtiin hiiren kaa niitä korttei. Soli ihan sen takii se just oliki hassuu, ku yleensä ku korteil pelaa, niin sit siin kuitenkin tulee semmosii et niin mut et sä nyt tota voi kuitenkin pelata ja siin jotain sanotaan. Et toisaalta mutku sit kun se kone hoiti sen kaiken, nii ei siin ollu enää mitää syyt mihinkää kommentaatioo. Ku sit varsinki ku se on sellanen peli, et siinei niin kauheesti vuorovaikuteta toisten pelaajien kesken.

Silmiinpistävää viimeisessä lauseessa on, että haastateltava ei näytä pitävän varsinaista pelimekaniikkojen kautta tapahtuvaa vuorovaikutusta edes kovin oleellisena tilanteen kokemiselle vuorovaikutukselliseksi. Toisessa esimerkissä toinen haastateltava puolestaan vertaa lautapeliä ja lähiverkossa tapahtuvaa videopeliä keskenään:

Spunky: Ja just sil taval, et siin saa paljo voimakkaammin kontaktin muihi ihmisi. Et se tulee todellaki edelleenki paljo vuorovaikutteisempaa. Et se ilmasu on paljon kokonaisvaltasempaa suhtes muihin ihmisiin. Koska oon mä nähny semmosiikin wlan-pelejä, jois kaikki on näyttöjen kaa. Mut loppujen lopuks tavallaan se keskustelu, mitä siin käydään on vähäisempää. Siin mennään paljo syvemmälle ehkä sinne itse pelimaailmaan, kun taas lautapeleissä siis se ilmasu on paljo kokonaisvaltaisempaa ja muutenki ku siin pelis tapahtuvaa tietyl tasolla.--- Siis joku tuo kuitenkin sen oman luonteensa ja oman tavallaan mielentilansa siihen mukaan. Totta kai se vaikuttaa siihen aina, jos neljä ihmistä sosiaalisesti kokoontuu nii.

Esimerkkejä yhdistää keskustelun lakkaaminen ja vuorovaikutuksen muuttuminen ainoastaan pelisiirroiksi siitä huolimatta, että peli tapahtuu yhdessä ja samassa huoneessa, mihin haastateltavat eivät selvästikään ole lautapelien parissa tottuneet. Kannattaa huomata, että haastateltavat eivät kuitenkaan arvota pelien hyvyttä sosiaalisuuden määränä. Monien videopelien nautinnosta iso osa tuleekin siitä, että ne ovat samalla tavalla kuin vaikkapa kirjojen luku itselle omistettua aikaa, jolloin saa puuhastella rauhassa tarvitsematta jatkuvasti neuvotella toisten ihmisten kanssa. Tämä ei päde ainoastaan varsinaisiin yksinpeleihin vaan myös useimpiin netissä toisia ihmisiä vastaan pelattaviin peleihin. Kuitenkin vain pari haasteltavista kertoi edes kokeilleensa lautapelejä yksinään. Näissäkin tapauksissa motiivina oli ennemminkin sääntöihin tutustuminen tulevia mo-

ninpelejä silmällä pitäen kuin yksinpelien itsensä nautittavuus. Mielenkiintoista on myös huomata, etteivät haastateltavat tässä yhteydessä mainitse lainkaan esimerkiksi sanaristikoida tai perinteisiä korteilla pelattavia pasiansseja. Tämä tekee houkuttavaksi miettiä, onko mahdollista etteivät nämä mielly haastateltaville kunnolla peleiksi, aivan kuten ne eivät sellaisina näyttäytyneet varhaisessa pelitutkimuksessakaan, siitäkään huolimatta että ne vaikuttaisivat rinnastuvan luontevasti *The Secret of Monkey Islandin* tapaisiin ongelmanratkaisua painottaviin videopeleihin.

Mäyrä, Paavilainen & Stenros (2009) erottavat toisistaan pelaajien välisen sosialisoinnin sekä pelin ympärillä ja pelin sisällä tapahtuvan sosiaalisen pelin, mistä erosta edellä kuvatuissa havainnoissa vaikuttaisi olennaisesti olevan kyse. Jonas Heide Smithin (2006) tutkimus videopelaajien parissa antaa ymmärtää, että videopeleissä tämä jako on hyvin jyrkkä. Näyttäisi kuitenkin siltä, että lautapeleissä nämä sosialisoinnin eri muodot ovat monin tavoin sekoittuneita ja vaikeasti erotettavissa toisistaan. Erityisesti ensiksi mainittu eli pelaajien välinen sosialisointi olisi helppo kuitata peliin mitenkään liittymättömäksi vuorovaikutukseksi, mutta käytännössä sosiaalisen tilanteen kokonaisuudella on iso merkitys tunnelmalle ja pelikokemukselle. Tämä näkyy siinäkin, että lautapelissä hyväksi arvotettava pelaaja on miellyttävää seuraa ja tekee pelistä mielenkiintoisen, kun taas videopelissä pelaajan hyvyys on helpommin mitattavissa tämän pelimekaanisella taidokkuudella ja pelissä menestymisellä.

#### 4.1.4 Toisten pelaajien pelaaminen

Woodsin tutkimille europelien harrastajille tärkeitä ovat suora ja epäsuora kanssakäyminen, kun sen sijaan suora konflikti oli vähemmän suosittua. Pelisysteemin ymmärtäminen auttaa pelaamaan taitavasti, mutta tärkeimmän haasteen tarjoaa kuitenkin pelin sisältämä psykologinen ulottuvuus. (Woods 2010, 191.) Woodsin mainitsemaa psykologista peliä kuvaa erinomaisesti pelisuunnittelija Lewis Pulsipher, joka jakaa pelin psykologiseen ja systeemiseen osaan. Systeeminen osa tarkoittaa ymmärrystä pelin formaalista rakenteesta. Psykologinen osa tarkoittaa toisten pelaajien ymmärtämistä, heidän liikkeidensä ennustamista ja manipuloimista. Perinteinen yksinpelattava videopeli, josta psykologinen osuus puuttuu täysin ei ole Pulsipherin mukaan peli vaan *puzzle* eli vapaasti suomentaen aivopähkinä tai arvoitus. (Pulsipher 2009.) Näin siitäkin huolimatta että perinteisiä aivopähkinöitä kuten pirunlukkoja tai Rubikin kuutiota ei yleensä ajatella peleinä lainkaan. Pulsipherin jaotteluun nähden on mielenkiintoista huomata, että sa-

maan aikaan kun videopelien suunnittelijat opettelevat integroimaan peleihinsä pelaajien keskinäistä vuorovaikutusta ja psykologisia elementtejä, lautapelien suunnittelun on joissain harrastajakommenteissa nähty olevan etenemässä pikemminkin suuntaan, jossa pelaajat eivät juurikaan vuorovaikuta keskenään, vaan pyrkivät luomaan mahdollisimman tehokkaan ”koneiston” pistemäärän optimoimiseksi.

Aineistossani psykologinen peli esiintyy lisäksi toisessa, selvästi rajatummassa merkityksessä kuin Pulsipherin kuvauksessa, joka rinnastuu jo aiemmin käsiteltyyn metapeliin tai diplomatiaan. Näissä maininnoissa psykologisuus vaikuttaa mielen sisäisellä tavalla jännittävältä tai varautuneelta tilanteelta, joka syntyy, kun pelaaja joutuu suhtautumaan epäileväisesti toisiin pelaajiin ja varomaan todellisten tunteidensa näyttämistä. Tällaisia tilanteita syntyy tyypillisesti esimerkiksi *pokerissa*, *Mafiassa* ja *Battlestar Galacticassa*. Peleissä, jotka eivät edellytä fyysistä läsnäoloa tai toisten pelaajien eleiden näkemistä tämäntyyppistä jännitystä voi kehittyä tyypillisesti vain huomattavan rajattu määrä, koska pelaajat saavat ainoastaan tahallisia viestejä toisistaan. Kuten *Diplomacy*-esimerkistä huomasimme, jälleen kerran ero ei sinänsä periaatteessa liity paljoakaan siihen, onko kyseessä lauta- vai videopeli, mutta käytännössä juuri tämä muodostuu olennaiseksi jakolinjaksi.

#### 4.1.5 Yhteenveto

Edellä käsitellyn perusteella sosiaalisuuden kokemus muodostuu itse asiassa hyvinkin monista erilaisista sosiaalisuuden muodoista, minkä vuoksi haastateltavat näyttivät ensi alkuun väittävän juuri päinvastaista kuin pelitutkijat. Ajallisesti peliin liittyvä sosiaalisuus voi tapahtua pelin aikana, välittömässä yhteydessä pelisessioon tai kokonaan siitä irrallaan. Pelin aikana tapahtuva pelaajien välinen vuorovaikutus puolestaan voi olla osa pelimekaniikkaa, liittyä pelin tapahtumiin tai olla peliin sinänsä liittymätöntä kanssakäymistä, joka sattuu vain tapahtumaan pelin ohessa. Välittömässä yhteydessä pelisessioon tapahtuva kanssakäyminen ja pelin ohessa tapahtuva kanssakäyminen ovat huomattavan tärkeä osa sosiaalisuuden kokemusta ja siten pelikokemusta.

Jos taas tarkastellaan lähemmin nimenomaan pelimekaniikkojen tasolla nousevaa sosiaalisuuden kokemusta, olennainen merkitys on metapelillä ja pelaajien vuorovaikutuksella toistensa peliin. Oma merkityksensä on myös sillä, vuorovaikuttavatko pelaajat suoraan toistensa kanssa, pelisysteemin välityksellä vai ainoastaan pelisysteemin kanssa. Suora vuorovaikutus voi olla joko verbaalista tai sanatonta. Ensin mainittu on tyypil-

lisesti esimerkiksi neuvottelua, kun taas sanaton vuorovaikutus on luonteeltaan fyysisempää, kuten kasvojen ilmeiden hallintaa ja tulkintaa. Kaiken kaikkiaan sosiaalisen sopimuksen yhteinen ylläpito ja sen rajojen jatkuva koettelu, viestinnän kokonaisvaltaisuus sekä niin kutsuttu psykologinen pelaaminen ovat omiaan lisäämään pelien kokemista sosiaalisiksi.

## **4.2 Informaatio ja tavoitteet**

Videopelikaupassa myytävä tuote on pohjimmiltaan erikoisohjelmisto, jossa on mahdollista suorittaa ainoastaan kehittäjien mahdollistamia asioita. Immateriaalioikeuksiin erikoistuneen lakitieteen professori Lawrence Lessigin mukaan toimintaa rajaa lakien, sosiaalisten normien ja markkinoiden lisäksi neljäs ja voimakkain säätelijä, jota hän tietokoneella kutsuu koodiksi ja reaali maailmassa arkkitehtuuriksi. Lessig tarkoittaa tällä konkreettisia, fyysisiä rajoitteita, joiden puitteissa on mahdollista vain tietynlainen toiminta, esimerkiksi joen ylittäminen ainoastaan sillan kohdalta. (Lessig 1999.)

Videopelin ollessa kyseessä esimerkiksi hahmojen liikkeet on mietitty etukäteen, vaikka nykypeleissä niitä voikin olla suuri määrä ja vaikka pelaajat luonnollisesti tuovat persoonallista variaatiotaan mukaan. Videopeliohjelmien tapa rajoittaa pelaajien valinnanmahdollisuuksia fyysisellä tasolla johtaa merkittävään peruseroon suhteessa lautapeleihin. Lautapeleissä pelaajat itse ylläpitävät sääntöjärjestelmää, kun videopeleissä saman hoitaa tietokone. Tällä on merkittäviä seurauksia etenkin informaation prosessoinnille.

### **4.2.1 Sääntöjen joustavuus**

Siinä missä videopeliä ostettaessa ostetaan ohjelmakoodia, lautapeliä ostettaessa puolestaan ostetaan säännöt ja komponentit, mikä on omalla tavallaan sama asia, vaikka niiden prosessointi tapahtuukin ihmisvoimin eikä tietokoneella. Moninpelattava lautapeli tarvitsee väistämättä taikapiirin eli pelaajien välisen sosiaalisen sopimuksen herätäkseen henkiin, kun taas yksinpelattava videopeli ei sopimusta välttämättä tarvitse. Mutta moninpelattavassa videopelissäkin pelaajat eivät yleensä itse ylläpidä sääntöjärjestelmää, ja jos pitävätkin, tämä tapahtuu ohjelman antamissa puitteissa. Lautapelaajat voivat periaatteessa yhteisellä sopimuksella muokata sääntöjä täysin vapaasti kulloistenkin toiveidensa mukaan. Haastateltavat mainitsevat sääntömuutosten tyypillisimmiksi tavoitteiksi vaikeustason muokkaamisen haluttuun suuntaan, tasapainottamisen esimerkiksi liian vahvoja elementtejä karsimalla, pelin pituuden säätämisen, suunnitteluvirheiksi ar-



vioitujen kohtien korjaamisen ja tuttujen pelien kohdalla puhtaan vaihteluntarpeen tai leikillisyyden.<sup>14</sup> Lisäksi on olemassa sellaisia talon sääntöjä, jotka pätevät pelistä toiseen kuten ”nuorin pelaaja aloittaa”. Viimeksi mainitut rinnastuvat jossain mielessä hyvän urheiluhengen ajatukseen, josta on lukuisia esimerkkejä myös videopelien parista.

Videopeleissä sääntöjen muokkaaminen sen sijaan on mahdollista vain rajallisissa määrin ja vaatii yleensä huomattavasti enemmän työtä kuin pelkän päätöksen tai suullisen sopimuksen. Joustonvaraa tuovat ennemminkin pelinkehittäjien tai toisten pelaajien valmiiksi luomat pienimuotoiset modit ja säätömahdollisuudet. Virheeksi tulkitulle säännölle ei yleensä voi tehdä juuri muuta kuin odottaa päivitystä. On tietysti olemassa videopeliohjelmia kuten *Hedgewars*, jossa erilaisia pelimoodeja ja syötettäviä numeerisia arvoja on niin paljon, että lopputuloksena on mahdollista saada aikaan jo useita keskenään erilaisia pelejä, mutta tämä on kuitenkin harvinaista ja vaatii pelinkehittäjiltäkin huomattavaa tietoista vaivannäköä.

Helppo muokattavuus ei ole yksinomaan haluttu ominaisuus. Haastateltavat kertovat myös lukuisista kerroista, jolloin ovat vahingossa ”pelanneet väärin” lautapelejä, toisin sanoen käyttäneet täysin huomaamattaan eri sääntöjä kuin suunnittelijat ovat ohjeistaneet tai miedommin, tehneet virheitä yksittäisissä tilanteissa kuten laskiessaan pelimerkkejä. Useat haastateltavat toivoivatkin, että monimutkaisemmissa lautapeleissä olisi mahdollista saada tietokone pitämään huolta sääntöjärjestelmästä ainakin mekaanisempien ja ylläpidollisten toimenpiteiden osalta.

Funky: Mut esimerkiks se Arkham Horror olis ihan loistava saada niinku tietokoneversioks. Et tietokone oikeesti, et pelattais tietokonetta vastaan siinä. Et joku pitäs oikeesti huolta niist säännöistä, et niit kaikkii koko ajan noudatetaan. Koska siinon niin paljon niit kaikkii erikoisjuttuja, kaiken maailman nippeliä, et pitää olla joku ylijumala pelintietäjä, et pystyy pysyyn niis kaiks säännöis mukana.

Yum-Yum: Lautapeleis on aina todella todella hämmentävät säännöt. Saat-  
taa olla oikeesti sellasii jotain et miettii et mitä täs tapahtuu, et eiks se pelin-  
tekijä oo ottanu jotain tilannetta vaik huomioon, ku säännöis ei puhuta siitä  
mitää. Nii sit sä et oikein voi tehdä mitään sääntöjenvastasta sillee videope-

<sup>14</sup> Sääntöjen muokkailu ja parantelu asettaa pelaajat osaksi osallistuvaa kulttuuria, jossa kulttuurituotteet eivät tule tekijöiltä kuluttajille, vaan kiertävät jatkuvassa uudelleenmiksiuksen kehässä (kts. Jenkins 1992). Tämä näkyy siinä, että aktiivisimmat lautapeliharrastajat usein myös itse suunnittelevat pelejä, ja suunnittelijat päätyvät työhönsä tyypillisesti harrastuksen kautta. Suomessa myös videopelitoollisuus toisaalta pohjautuu suurelta osin niin kutsuttuun demosceneeseen, joka kuitenkin oli ja on leimallisesti tietokoneharrastajien ja amatööriojelmioijien alakulttuuria.

leis. Et sit vaan lautapeleis jos ei tiä et miten tai ei osaa tulkita niitä sääntöi, niin sit pitää kehittää jotain omaa.

Pelaajat olisivat siis usein helposti luopumassa turhauttaviksi kokemistaan lautapelienvylläpitorutiineista. Toisaalta harmitteluun on suhtauduttava varovaisesti, sillä tutkimuksessa on myös havaittu, että juuri äkkiseltään hankalilta ja virhealttiilta vaikuttavat rutii-nitoimet saattavat tuoda pelikokemukseen tarpeellista käsinkosketeltavuutta ja yhteistä tekemistä, kuten Warhammer 40,000 -miniatyyripelissä jatkuvasti toistuva kymmenien noppien heittäminen kerralla (Carter, Harrop & Gibbsin 2014). Lautapeleissä joissa sääntöjen määrä alkaa lähestyä pelaajien muistin rajaa, niiden osaamisesta tulee joka tapauksessa nopeasti yhden pelaajan vastuualuetta. Ellei muuta ole sovittu, pelin omistajan odotetaan tavallisesti olevan se taho, joka selittää säännöt muille ja ristiriitatilanteissa kykenee tulkitsemaan niitä.

Tämä kaikki johtaa kiintoisaan tilanteeseen, jossa osa haastateltavista pitää lautapelejä rajatumpina ja osa videopelejä. Vapauden tunne syntyy joka tapauksessa tietysti sääntöjen antamien raamien sisällä. Ero kokemuksissa selittyy todennäköisesti sillä, että haastateltavat painottavat eri puolia peleissä. Lautapeleissä sääntöjen määrä ja monimutkaisuus ovat videopelejä rajallisempia, mutta toisaalta ne muodostavat pelille vasta rungon, jonka ympärille pelaajien välinen vuorovaikutus rakentuu. Kirjoitettujen ja ääneen sovitettujen sääntöjen lautapeleihin kuuluu epämääräisempi joukko ääneen lausumattomia sääntöjä, jotka toisaalta pysyvät peliseurueessa kiinteämmin pelistä toiseen. Esimerkiksi Karl Bergström (2010) on pelaajahaastatteluiden pohjalta jakanut tällaiset epäsuorat säännöt kolmeen ryhmään: keskittymiseen liittyvät säännöt kuten ”pelaajan on pyrittävä sijoituksensa optimointiin”; ryhmään keskittyvät säännöt kuten ”pelistä ei saa poistua ennen sen loppumista” sekä näiden väliin sijoittuvat säännöt kuten ”päätöksiä ei saa perustaa aiempien pelien tapahtumiin”. Olennaisesti ääneen lausumattomien sääntöjen luonteeseen kuuluu kuitenkin sidonnaisuus peliseurueisiin tai -kulttuureihin, mistä kertoo hyvin se, että omasta aineistostani löytyy vastakkaisia esimerkkejä kaikista mainitusta kolmesta säännöstä. Erityisen tärkeää onkin muistaa, että mikä tahansa kirjoitettu tai kirjoittamaton sääntö voidaan pelaajien yksimielisellä päätöksellä muuttaa (ed.).

Videopeli taas tapahtuu rajatumminkin ohjelman sisällä, eikä ohjelmakoodiin kiinteästi upotettuja sääntöjä voi tässä laajuudessa muuttaa peliseurueesta toiseen. Toisaalta juuri siksi että tietokone ylläpitää sääntöjä, pelaajien ei tarvitse tiedostaa niitä kaikkia ja va-

lintamahdollisuuksia voi olla kerralla suorastaan massiivisia määriä lautapelejä enemmän. Lautapelit muotona pakottavat tiivistämään suunnittelua keskeisten valintavaihtoehtojen ympärille, kun puolestaan videopeleissä samoista mekaniikoista voi helposti olla useita vain hiukan toisistaan poikkeavia variaatioita ja esimerkiksi hahmon ominaisuuksia voidaan mitata huomattavan monella mittarilla.

#### 4.2.2 Informaation piilottaminen

Erot tavoissa käsitellä informaatiota tulevat parhaiten esiin tarkasteltaessa tärkeää poikkeusta tästä pääsäännöstä, toisin sanoen videopelejä, joissa keskeistä on kokonaisuuden ymmärtäminen ja sitä kautta hallitseminen.

Blinky: Lautapelis ne mekaniikat tulee keskimäärin paljon enemmän näkyviin, et sä paljon helpommin näät niistä säännöistä sen mekaniikan ja tavallaan pystyt käsitteleen sitä mekaniikkaa. Kun tietokonepeleissä enevässä määrin pyritään kadottamaan. Et tietty omalla levelillään on juuri nää strategiapelit, missä juuri se mekaniikka tavallaan on nähtävissä ja kaivettavissa ihan sitä varten, et pelaajat joutus miettimään mitä ne tekee paremmin. Just jossain Civilizationissahan mekaniikka on suoraan pelissä näkyvissä, kaikki millä kaavalla asiat lasketaan ja niin edes päin. Sen sijaan joissain näissä konsolipeleissä mekaniikka tuntuu välillä olevan tallautunu niin, että pelaajan maailmaan on vähän vaikea saada informaatiota pelin mekaniikasta. Aika rasittavaa.

Tälle haastateltavalle on tärkeää päästä itse hahmottamaan, miten peli toimii ja mikä teko vaikuttaa mihinkin. Peli, josta tällaista tietoa ei välittyisi pelaajalle lainkaan, olisi-kin täysin sattumanvarainen eikä varmasti tuntuisi kovin pitkään mielekkäältä. Haastateltavan mainitsemisissa strategiapeleissä kuten *Sid Meier's Civilization* tyypillisesti keskeistä on juuri kokonaisuuden hahmottaminen, minkä vuoksi informaatio pyritään esittämään avoimesti, siitäkin huolimatta että sitä saattaa olla saatavilla jopa enemmän, kuin yksittäinen pelaaja pystyy kerralla omaksumaan.

Monissa tapauksissa videopelien suuri vahvuus voi kuitenkin olla juuri se, että säännöt ovat suurelta osin näkymättömissä, pelin maailma näyttää elävän itsestään, eikä pelaajan näin ollen tarvitse murehtia pelin pyörittämisestä. Kuten tietokoneohjelmissa yleisemminkin, videopeleissäkin yksityiskohtien piilottaminen saattaa saada käyttäjän kokemuksen tuntumaan lautapelejä välittömämmältä ja siten edesauttaa uppoutumista peli-

maailmaan.<sup>15</sup> Varsinaisesti ominaisuus pääsee oikeuksiinsa, kun tietokoneen laskettavaksi annetaan massiivisia datamääriä, joita ihminen ei enää pystyisi kohtuullisessa ajassa hallitsemaan. Koska elegantit pelimekaaniset ratkaisut eivät lautapelimaailman tapaan ole videopelien vaatimuksista keskeisimpiä haluttaessa vedota muihinkin kuin kaikkein vannoutuneimpiin harrastajiin, mahdollistaa tämä pelimekaniikkoja, joita lautapelissä ei olisi fyysisesti järkevää toteuttaa. Tässä haastateltava pohtii videopelin kääntämistä lautapeliksi:

Clyde: Se ei välttämättä toimi ihan suoraan sellasenaan, koska jos siinä peliä saattaa olla hirveen tammösiä abstrakteja sääntöjä, mitkä pyörii tavallaan sen takii, onnistuu sen takii et meillon paljon laskentatehoo käytössä, nii jos me siirretään tää, siirretään joku lentokonesimulaattori lautapeliksi, nii ei se, sei nyt vaan toimi niin, et me lyödään kaikille pelaajille luvut, jota lasketaan puol tuntia ennen ku me liikutetaan nappulaa viis senttiä eteenpäin.

Koska lautapeleissä kokonaisuuden hahmottaminen on keskeistä sääntöjen ylläpitämiseksi yhteisesti, informaation piilottamista käytetään säästeliäästi ja yleensä nimenomaan muodostamaan jonkin pelimekaniikan kannalta olennaisen kohdan. Tällaisia ovat tyypillisesti esimerkiksi kädessä pidettävät kortit, jotka paljastuvat toisille pelaajille vasta, kun niitä käytetään. Tällöinkin toiset kuitenkin tietävät, millaisia kortteja pakasta voi nousta ja kuinka tiheästi niitä esiintyy. Videopelissä pelaajan eteen voi sen sijaan nousta täysin odottamattomia tilanteita, ja monet pelit kykenevät pitämään yllä jännitystään juuri siksi, että pelaaja tahtoo nähdä, millaisia yllätyksiä pelintekijät ovat häntä varten keksineet. Videopelien voisi sanoa olevan erityisen taitavia juuri informaation piilottamisessa tai paljastamisessa vähä vähältä pelin edetessä. Tämä onkin suoranainen perusvaatimus, kun halutaan toteuttaa lineaarinen tarina, mitä aiheeseen palaamme tarkemmin alaluvussa 4.4.

#### 4.2.3 Voittoehdon merkitys

Pelin määritelmässä tyypillisesti korostuu ajatus voittoehdosta. Esimerkiksi Salen & Zimmerman (2004, 81–82) huomauttavat, että mitattava voittoehto heidän määritelmässään rajaa ulkopuolelle roolipelit, ja Jesper Juul (2005, 43) lisää tähän avoimet simulatiot kuten *SimCityn*. Huomionarvoista onkin, että akateemiset määritelmät poikkeavat

---

<sup>15</sup> Vastaava näkymättömien käyttöliittymien filosofia on muodostunut hallitsevaksi paradigmaksi tietokoneohjelmien suunnittelussa ylipäätään. Ohjelmaa pidetään käytettävyydeltään hyvänä, kun käyttäjä ei huomaa sen olemassaoloa, toisin sanoen kun hän pystyy tekemään haluamansa asiat intuitiivisesti ja erikseen opettelematta käyttämään ohjelmaa. Kts. esim. Norman (1999).

tässä kohtaa huomattavasti siitä, mitä arkikielessä tavataan kutsua peleiksi. Juul (52–54) toteaa, että ehtoa rikkovat ainoastaan uudemmat pelimuodot, kun taas klassisemmat pelit kuin lautapelit istuvat määritelmään poikkeuksetta. Formaalisti tämä on toki totta: päinvastoin kuin videopeleissä, kaikissa lautapeleissä on selkeä voittoehto.

Juul ajautuu kuitenkin vaikeuksiin laajentaessaan määritelmän koskemaan pelaajien emotionaalista kiintymystä voittamiseen (40). Kuten Woods (2010, 222–223) huomauttaa, tässä kohtaa formalistinen pelin tarkastelu objektina muuttuu subjektiivisten tunteusten ja pelaajien motivaatioiden tarkasteluksi. On täysin mahdollista, että tämä johtuu Juulin omasta videopeleihin keskittyvästä näkökulmasta. Videopeleissä voittamisella näyttäisi nimittäin todella olevan emotionaalista merkitystä pelaajille, kun taas lautapeleissä voittoehto tyypillisemmin ajatellaan osana sääntöjärjestelmää, joka vain luo rungon itsessään päämääränä olevalle pelaamisen tapahtumalle – joka puolestaan tyypillisimmin on väline kanssakäymiselle toisten pelaajien kanssa. Videopelissä näyttö mahdollistaa pelin asettaman tavoitteen ja siihen liittyvien sosiaalisten odotusten selkeän eriyttämisen, kun lautapelissä vastaava raja muodostuu ainoastaan pelaajan mielessä ja sosiaalisessa kontekstissa (Woods 2010, 216).

Tässä esimerkissä haastateltava kertoo kokemuksistaan *Breakout Normandy* -lautapelistä Vassal-ohjelmalla:

Orson: Se on niinku täysin sama mekaniikka, mut son tietokoneelle tehty. Ja se, se ei toimi. Siitä vaan puuttuu jotain siitä pelaamisesta. --- Mun kaveri kenen kanssa mä pelaan sitä oikeesti, se pelaa hirveen paljon sen Vassalin kautta tuntemattomien kanssa netissä. Mutta mä en oo siihen itte päässy.

Haastattelija: No mikä sää luulet että se sulla ja sillä sun kaverilla on sit ero siinä?

Orson: Tota. Vähän epäilen se, että munhan se ero, et se on sitä voittamispuoli. Että mua se ei haittaa vaikka mä en voita ja hän pelaa monesti voittoa. Vaikka se on, molemmilla on hauskaa ja minäki voitan noin puolet kerroista. Mutta se on ehkä enemmän semmonen kilpailuhenkisyys.

Tälle haastateltavalle kaksi pelimuotoa eivät selvästikään ole samanarvoiset, vaan tietokoneella pelattava *Breakout Normandy* on vain ”oikealle” eli kasvokkain pelattavalle alisteinen versio. Ilman kasvokkaista kokoontumista yhteen toisten ihmisten kanssa, riittää lautapelin mekaniikka mielekkään kokemuksen aikaansaantiin ainoastaan, jos pelaaja on Juulin kuvaamalla tavalla emotionaalisesti kiintynyt voittamiseen. Kiintymistä voittoon edistävät erilaiset metapelin muodot kuten Nussbaumin, Rosaksen & Zagalin (2000) esimerkkinä käyttämä turnausrakenne. Tavallisesti varsinaisena tavoitteena lau-

tapelissä on kuitenkin mielekäs pelikokemus. Tämä näkyy selvimmin niissä kohdissa, joissa nämä kaksi tavoitetta asettuvat ristiriitaan. Haastateltavat kertovatkin tilanteista, joissa eivät ole kokeneet emotionaalista tuskaa tehdä voittamisen kannalta tyhmiä valintoja, jos ovat arvelleet sen aiheuttavan mielenkiintoisempia pelillisiä tilanteita. Joidenkin mielestä pelkästään liian pitkälle miettiminen pikemminkin kuin intuitioon pohjautuvien ratkaisujen tekeminen tekee pelisessiosta kuivakan. Äärimmillään ehdottomuudesta voittoehdon tavoittelussa ja sääntöjen noudattamisesta kirjaimellisesti saattaa olla jopa seurauksena sosiaalinen paheksunta, kun pelaajan nähdään ottavan leikillinen tilanne liian tosissaan. Voittaminen on tavoite yhteisessä taikapiirissä, mutta pelaajan tulee samaan aikaan pysyä tietoisena itse piirin keinotekoisesta luonteesta. Myös huijaamista saatetaan pitää merkinä siitä, että pelaaja on ”liian kiinni voittamisessa”, kuten tässä esimerkissä:

Kinzo: Niin kyllä varmaan siinäkin, jos pitkän päälle jää kiinni siitä, että aina ratkasevassa paikassa vetää muutaman pisteen itte itellensä kotiinpäin, niin että onnistuu ratkasevissa suorituksissa, niin ainakin pitkän päälle semmonen pelaaja tuskin pysyis siinä porukassa. Et ei kukaan jaksa pelata semmosen kanssa joka, joka on niin kiinni siinä voittamisessa, eikä siinä, että pelaa reilusti ja sen niinkun järkevää se peli.

Consalvon (2007, 88–92) haastattelemat videopelaajat mieltävät huijaamisen kolmella selkeällä janelle asettuvalla tavalla: minä tahansa pelin ulkopuolisena apuna, pelikoodin muuttamisena tai ainoastaan toisten pelaajien tahallisen harhaanjohtamisena. Huijaamisen määritelmä riippuukin siitä, mitä määrittelijä hahmottaa pelin tavoitteisiin kuuluvaksi ja mitä rajaa sen ulkopuolelle. Jos peli tapahtuu sosiaalisesti pelaajien keskinäisessä vuorovaikutuksessa, huijaaminen tarkoittaa kaikkea toisten pelaajien hivin pilaamista, niin kutsuttua epäurheilijamaista käytöstä, eikä yksinpelissä määritelmällisesti voi huijata. Jos peli taas nähdään sääntöjen rajaamana voiton tavoitteluna, huijaamista on yleensä pelin kirjoitettuja sääntöjä ja erityisesti videopelien tapauksessa koodia muuttava tai kiertävä tekeminen, jolloin huijaamiseksi saatetaan nähdä niin kutsuttujen huijauskoodien käyttämisen lisäksi toisten pelaajien suostuttelu puolelleen.

Woodsin tutkimista lautapelaajista ainoastaan 15 prosenttia kertoi, ettei missään tilanteessa luopuisi aktiivisesta voiton tavoittelusta. Yleisimmät syyt voiton tavoittelusta luopumiseen ovat kokemattomien pelaajien tai lasten kanssa pelaaminen. Näissä tilanteissa osa vastaajista kertoi voivansa jopa tahallaan hävitä. Monet pelaajat pyrkivät välttämään lisäksi useiden pelien voittoa peräjäälkeen tai jännitteiden syntymistä pelaajien

välille. Myös toisten peliä häiritsevät siirrot ovat aina huolellisen tilanteen ja henkilöke-  
mioiden punnitsemisen tulosta. Voiton tavoittelu jääkin päämääränä kauas sosiaalisen  
koheesion ylläpitämisestä ja mielekkään pelin aikaansaamisesta kaikille osapuolille,  
myös itselle. Itse asiassa voittamista ei kannattaisikaan lautapeleissä tarkastella lainkaan  
itseisarvoisena päämääränä, vaan osana prosessia, josta varsinainen nautinto syntyy.  
(Woods 2010, 223–235.)

Jonkin verran tilannetta tietysti mutkistavat mainitut lautapeliturnaukset ja rahasta pe-  
laaminen, vaikka näiden ei voikaan sanoa edustavan lautapelejä tyypillisimmillään eikä  
varsinkaan sellaisia lautapelejä, josta haastateltavani kertovat. Ei ole myöskään syytä  
väheksyä sitä, että ainakin osalle pelaajista voittaminen todella on yksi tärkeimmistä  
nautinnon lähteistä. Toisaalta se ei ole ainoa edes tälle haastateltavalle, joka aikaisem-  
min haastattelun aikana on kuvaillut saavansa nautintoa erityisesti kilpakumppaneiden  
päihittämisestä ja kavereidensa harmistuneiden ilmeiden näkemisestä:

Inky: Niin mä, mä olin tippunu pelistä jo puoltoista tuntia ennen sen loppua,  
mutta jäin silti kattomaan, kun soli sen verran jännittävä ja hupaisa tilanne.  
Ja sitten kun peli itse asiassa meni siihen, että kukaan pelaajista ei teknisesti  
ottaen voittanut, vaan peli voitti ne pelaajat, niin se oli kyllä päivittelyn ar-  
voista sekin. Että näin, näinkin joskus käy. Vaikka, niin, sei olisi ollenkaan  
niin hauskaa itse asiassa, jos tietokonepelissä tietokone voittaa kaikki pela-  
jat kun näin. Son jotenki tyypillisempää, että näin käy.

Haastateltava on siis poikkeuksellisesti jäänyt kyseisen tarkemmin nimeämättömän lau-  
tapelin lumoihin siinä määrin, että haluaa jatkaa osallistumisestaan edelleen passiivisena  
katselijana, vaikka itse on jo menettänyt mahdollisuutensa voittoon. Jonas Heide Smit-  
hin (2006, 227–230) tutkimuksessa videopeleistä näyttäisi siltä, että videopelaajat kan-  
tavat kyllä huolta pelitilanteen reiluudesta ja pyrkivät neuvomaan toisia pelaajia peliti-  
lanteen ulkopuolella, mutta varsinainen peli on tiukasti kilpailullinen ja kunkin pelaajan  
suorastaan odotetaan tavoittelevan ainoastaan omaa voittoaan. Oma aineistoni antaa kui-  
tenkin viitteitä siitä, että myös videopeleissä ehdottomasta voiton tavoittelusta saatetaan  
toisinaan joustaa. Tavoitteena on lautapeliä tapaamalla esimerkiksi reilun asetelman ai-  
kaansaaminen, halu nähdä mitä eri ratkaisut saavat aikaan tai aloittelijoiden kouluttami-  
nen. Tässä haastateltava kertoo kokemuksistaan massiivimoninpelissä:

Funky: Niin kyl mä sielä ite arvostin sellasii pelaajii, jotka jakso auttaa ja  
suojella niit alottelijoit, ykköslevelin pikkutyyppei, jotka tulivat sinne ja  
nahkahousuissaan yrittivät pärjätä kovaa maailmaa vastaan. Niin kyl mä ite  
arvostin niitä tyyppejä, jotka autto mua. Ja sit mä yritin ku mä olin sit ko-

vemman levelin tyyppi, niin sit mä yritin kovasti auttaa ja heittää niit suoje-  
luloitsuja pikkusille, koska mulle tuli niin kivaa ja sulosta.

#### 4.2.4 Yhteenveto

Yhteenvetona todettakoon, että videopelien ja lautapelien erkanevista tavoista käsitellä informaatiota on monia vaikutuksia pelaajien kokemukselle. Videopelit ovat hyviä pro-  
sessoimaan ja piilottamaan suuria määriä informaatiota tai paljastamaan sitä vähä vähäl-  
tä, kun taas lautapeleissä informaatio on pääsääntöisesti kaikille esillä ja kokonaisuus  
ymmärrettävissä, sillä pelaajien on tarpeen ylläpitävät järjestelmää yhteisellä sopimuk-  
sella. Sopimuksenvaraisuuden takia lautapelien sääntöjä on helppo muokata, mikä tilan-  
teesta riippuen saatetaan kokea sekä hyväksi että huonoksi asiaksi. Videopelien puoles-  
taan on helpompi panostaa sääntöjen suureen määrään ja yksityiskohtaisuuteen, sillä nii-  
den ei tarvitse rajoittaa pelaajien muistikapasiteettiä. Tämä mahdollistaa suuren va-  
rianssin ja yksityiskohtaisuuden, joihin on helppo uppoutua.

Lautapelit istuvat kauniisti voittoehtoa ja määriteltävää lopputulosta korostaviin pelin  
määritelmiin, vaikka on tärkeää erottaa että itse asiassa voittaminen kuuluu ainoastaan  
taikapiirin rakenteeseen, ja sosiaalisen sopimuksen varsinaisina tavoitteina ovat useam-  
min yhdessä viihtyminen ja mielekäs pelikokemus. Vaikka videopelit eivät aina sovi tä-  
mäntyyppisiin määritelmään, niissä puolestaan suhde voittamiseen sisältää toisaalta  
useammin tunnelatausta, osittain koska vastassa on tekoäly tai vieras ihminen, mutta  
osittain koska vuorovaikutus toisten pelaajien kanssa typistyy peliksi pelisiirroiksi.

### 4.3 Aika

Pelien aikaa on mahdollista hahmottaa useammalla tasolla. Tässä alaluvussa käsittelen  
ensin pelien sovittamista taikapiirin ulkoiseen aikaan, sitten etenen pelien sisäisiin ta-  
poihin hallita aikaa ja lopulta tarkastelen näiden tapojen merkitystä yksittäisissä hetkis-  
sä. Etenemisjärjestys on siten makrotasolta kohti mikrotasoa.

#### 4.3.1 Pelisession kesto

Videopelien puolella pelaajan taidokkuutta mitataan tavallisesti pelikohtaisesti. Tämä  
saattaa olla suoraa seurausta siitä, ettei eri pelien välillä ole perinteisesti ollut mahdollis-  
ta vertailla käyttäjien pistemääriä tai muita saavutuksia, mutta yksittäiset pelit kestävät  
päiviä tai jopa vuosia ja niiden sisällä pelaajan etenemistä tilastoidaan pitkällä aikavälil-



lä. Pilvessä toimivat jakelualustat kuten Steam ovat tuoneet asiaan jonkin verran muutosta mahdollistamalla pelikirjastojen ja statistiikkojen keräämisen yhteen käyttäjäprofiiliin, vaikka toistaiseksi tämä ei näyttäisi johtaneen suuriin pelikulttuurien muutoksiin ainakaan tässä suhteessa. Modernit lautapelit ovat sitä vastoin korkeintaan tuntien pituisia. Niitä pelataan helposti useita saman illan aikana, mutta toisaalta toistuvia pelisessioita jatketaan pitkillä aikaväleillä samojen ihmisten kesken. Haastatteluiden perusteella voisikin kärjistäen väittää, että taitava lautapelaaja omaksuu nopeasti uusia pelejä, kun taas taitava videopelaaja omistaa paljon aikaa yhdelle pelille sekä tuntee sen maailman ja toiminnan yksityiskohtaisesti.

Haastatteluista selviää myös, että videopelien aloituskynnys on lautapelejä matalampi, koska ne eivät edellytä sääntöjen lukemista, mutta taidokkuus yhden pelin tai vähintäänkin genren hallinnassa edellyttää huomattavasti pidempää oppimiskäyrää. Lautapelaajat sitoutuvat tietyn yksittäisen pelin sijaan useammin peliseurueeseensa, jonka kesken pelit vaihtelevat. On mielenkiintoista huomata, että poikkeukset, joissa lautapelaajatkin sitoutuvat johonkin yhteen peliin ja omistautuvat siinä kehittymisessä huippuunsa, koskevat useimmiten niin kutsuttuja ensimmäisen aallon klassisia pelejä kuten *shakkia* tai *bridgeä*. Näille on tyypillistä täsmällisen pelaajamäärän vaatimus, abstraktius ja sattumaelementtien täydellinen tai lähes täydellinen puuttuminen. Kuviota voisi arvella viime vuosina mutkistaneen kasuaalien videopelien yleistymisen tai ainakin sen muotojen lisääntymisen, mutta haastatteluista tämä ei tule ilmi. Onkin paikallaan pohtia, johtuuko tämä siitä, etteivät haastateltavat miellä kasuaalipelejä ”oikeiksi” videopeleiksi juuri sitoutumisen puutteen vuoksi.

Hyvin harvoja poikkeuksia lukuun ottamatta lautapelit on mitoitettu kestoiltaan niin kohtuullisiksi, että aloitettu peli pelataan samalla kerralla loppuun saakka. Pelisessioiden ajankohdasta täytyy kuitenkin sopia etukäteen pelaajien kesken. Videopelejä toisaalta on helpompi palastella itselle sopivan mittaisiksi sessioiksi, koska ne voi käynnistää itselle sopivalla hetkellä, esimerkiksi lepotaukoa kaivatessa tai keskellä yötä kun uni ei tule. Esimerkiksi Facebook-peli *FrontierVille* rytmittyy pelaajan päivittäisen arjen loimaan, mutta sisältää toisaalta myös viikoittaisia ja tätäkin pidempiä syklejä (Sotamaa, Toivonen & Tyni 2011). Videopelien tallentaminen ei myöskään vaadi fyysisten välineiden jättämistä pöydälle lojumaan.

Inky: Ainaki tosiaan itsellä enempi, useammin videopelit on semmosia stressinpurkuleluina toimivia myös, että jotakin peliä mitä voi pelata viiden

viiva viidentoista minuutin pätkissä, niin sitten voi laittaa sen laittaa sen lyöntiin, pelata sitä hetken aikaa ja sitten ehkä mieli on ehtiny jo unohtaa sen miksi on harmistunu tai sitten jos oli tylsää, niin se tylsyys on saattanu mennä ohi, kun on saanu tehdä jotakin kivaa siinä. Ja lautapelit ehkä useammin on se, tavallaan niinku sel, noh mun tapaukses säännönmukasempia, että on usein vakioajat, jolloin porukka tapaa ja.

Kuten haastateltava huomauttaa, lautapeli edellyttää tyypillisesti kalenterin suunnittelua ja aikataulujen yhteensovittamista toisten pelaajien kesken. Myös ennakkovalmistelut vaativat tavallisesti videopelejä enemmän aikaa, koska lauta ja pelivälineet täytyy asettaa oikeille paikoilleen sekä mahdollisesti selittää säännöt niille, jotka eivät ole kyseistä peliä aiemmin pelanneet tai ovat jo ehtineet unohtaa säännöt edellisestä pelikerrasta. Pelin ja yksittäisen pelisession pituus ovatkin kaksi tyystin eri asiaa, jotka menevät herkästi sekaisin paitsi arkipuheessa, myös toisinaan pelitutkimuksessa. Esimerkiksi edellisessä luvussa kritisoitu voittoehdon vaativa määritelmä soveltuu hyvin lautapeleihin ja lineaarisiin videopeleihin, mutta ainoastaan vaikeasti sovellettuna yhä yleisimmiksi käyneisiin jatkuviin peleihin, joilla suoranaista loppua ei ole välttämättä lainkaan.

#### 4.3.2 Vuoropohjaiset ja samanaikaiset pelit

Eräs haastatteluista esiin nouseva ero pelien välillä on niiden tapa jäsentää taikapiirin sisäistä aikaa. Pelikulttuureissa tavataan hyvin usein puhua reaaliaikaisista peleistä ja vuoropohjaisista peleistä. Haastatteluissa aikaelementti peleissä ei yleensä näyttäydy suoraan määrittelevänä erona kuten esimerkiksi sosiaalisuuden kokemus, vaan esiintyy pikemminkin itsestään selvänä taustaoletuksena. Tämä haastateltava kuitenkin tuo asian suoraan esiin kysyttäessä, mitkä hän näkee videopelien parhaimmiksi puoliksi:

Clyde: Ehkä myös se, et se pyörii tietyl taval reaaliajassa, niinku lautapelit poikkeuksetta on melkeen niinkun vuoropohjaisii jollain tasolla. Mutta se tekee siit tietyl taval sulavamman.

Lautapelit voi enimmäkseen kategorisoida vuoropohjaisiksi, mikä tarkoittaa että pelaajat tekevät valintansa yksi kerrallaan eivätkä samanaikaisesti. Poikkeuksen muodostavissa peleissä kuten *Galaxy Trucker* tai *Halli Galli* kilpaillaan tyypillisesti siitä, kuka ehtii tehdä tietyn asian ensin tai pelataan etukäteen määrättyä aikaa vastaan. Toisin sanoen aikaelementtiä käytetään siis erityisesti ajan vähyytenä ja keinona luoda tunnelmasta kiireinen.

Jakoa vuoropohjaisiin ja reaaliaikaisiin peleihin voi problematisoida toteamalla, että isossa osassa lautapelejä on mahdollista käydä jatkuvaa neuvottelua ja kaupankäyntiä myös niiden pelaajien välillä, joiden vuoro ei varsinaisesti ole parhaillaan menossa, ja vastaavasti reaaliaikaisissa videopeleissäkin monet asiat saatetaan tehdä teknisesti ottaen vuorotellen, vaikka vuorot kuluisivatkin niin nopeasti, että pelaajat hahmottaisivat tekevänsä asioita samaan aikaan. Yksinkertaistuksena jako kuitenkin auttaa hahmottamaan yhtä merkittävää eroa pelien tavoissa käsitellä aikaa. Jako selittää esimerkiksi, miksi liian suuri pelaajamäärä pidentää lautapelin kestoa ja saa pelaajat tuntemaan olonsa tylsistyneiksi omaa vuoroaan odotellessaan.

Päinvastoin kuin moninpelattavat lautapelit, moninpelattavat videopelit taas ovat etupäässä reaaliaikaisia, tai ainakin edellä käsitellyn informaatiomassojen nopean prosessoinnin ansiosta antavat pelaajille kokemuksen siitä, että kaikki voivat toimia samaan aikaan. Teknisesti ottaen tietokone tietysti käsittelee annettuja komentoja jonona saapumisjärjestyksessä, mutta laskentaan käytetyt ajat jäävät niin pieniksi, että ihmisen havainnon kannalta on mielekkäintä puhua yhtäaikaisista tapahtumista. Tämä puolestaan mahdollistaa runsaan valikoiman nopeuteen ja reaktiokykyyn perustuvia mekaniikkoja sekä massiivimoninpelit, joissa pelaajamäärällä ei ole varsinaista ylärajaa. Monet suosituimmat videopeligenret hyödyntävätkin juuri tällaisia simultaanisuutta edellyttäviä mekaniikkoja, jotka lautapeleissä eivät olisi fyysisesti mahdollisia. Esimerkiksi nopeaan reagointiin perustuvan toimintapeli *Doomin* lautapeliversiossa *Doom: The Boardgame* pelaajat tekevät valintansa vuorotellen. Oletusarvoisesti lautapelin säännöt eivät sisällä aikaelementtiä, elleivät pelaajat itse päättää vaikkapa rajata vuoron pituutta minuuttiin. Tässä haastateltava pohtii pelimuodosta toiseen kääntämisen vaikeutta:

Pinky: Doomi on siitä, et täytyy vetää systeemi kokonaan uusiksi. Siitä ei tulis mitään, jos Doomia pelais reaaliajassa. Eli totta kai se tehdään vuoropohjaseks. Kaikki lautapelit on melkein vuoropohjaisia. Hyvin ehkä jotkut niinkun bilepelit saattaa olla tällai nopeuspelejä, mutta tietokonepelit on aika usein nopeutta ja reaktiokykyä enemmän kuin sitä varsinaista strategiaa.

Tässä sitaatissa hetkessä elämisen vaatimus näyttäytyy suorastaan halpana tehokeinona tehdä pelistä mekaanisesti vaikeampi, kun taas varsinainen pelillinen sisältö on huolellista harkintaa edellyttävää strategiaa. Sama jako voidaan kuitenkin hahmottaa myös päinvastoin.

### 4.3.3 Nopeuden kokemus

Lautapelien vuoropohjaisuus ja toisaalta videopelien nopeuteen perustuvat pelimekaniikat näyttäytyvät käytännössä pelaajalle kahdeksi erilaiseksi tavaksi hahmottaa aikaa. Äsken lainattua haastateltavaa mukaillen voitaisiinkin puhua kahdesta pelimekaniikkojen ääripäästä, ajattelua tai tekemistä painottavista, joista lautapeleissä yleisempiä ovat ajattelua ja videopeleissä tekemistä painottavat. Nämä on mahdollista sovittaa yhteen luvussa 2 havaittuun tutkimuskirjallisuuden tapaan puhua lautapeleistä älyllisinä ja videopeleistä kilpailullisina kokemuksina.

Lautapelit edellyttävät pelimekaanisella tasollaan usein huolellista päätöksentekoa, jonka venyessä liian pitkäksi toiset pelaajat saattavat alkaa jopa puhua ”analyysihalvauksesta”. Videopelissä taas pelaaja tuntee jatkuvasti olevansa tekemässä jotain, usein niin nopealla tahdilla ettei ehdi miettiä välissä mitään muuta. Vaikka äskeisessä esimerkissä haastateltava näki reaktiokykyä mittaavat mekaniikat ennemminkin häiriötekijänä varsinaiselle pelille, monelle muulle jatkuvan keskittymisen ja huomion suuntaamisen vaatimukset ovat nimenomaan videopelien tavoiteltava piirre ja mahdollisuus unohtaa hetkeksi arkiset murheet. Haastateltavat kuvaavat videopelejä stressinpurkuleluiksi tai kuten tässä esimerkissä, jossa haastateltava vertaa motiivejaan pelata lautapelejä tai videopelejä, videopelejä suorastaan meditatiiviseksi tilaksi:

Spunky: Sillä lailla, että jos mä haluan pelata jotain, nii tavallaan pelaan itse silleen, mä syvennyn siihen meditatiivisesti ja vaan niinku uppoan siihen maailmaan tai siihen pelimaailmaan mikä siinä kulloinkin on, tai sit mä haluan että son jotenki niinkun, et sillon sosiaalisesti jotain väliä.

Nopeuden ja intensiivisyyden kokemus peleissä syntyy juuri aikaelementin mukaan ottamisesta. Tietokoneella pelaajan tekemisten mittaaminen ajallisesti ja tiedon prosessointi käy niin helposti, että on suorastaan vaikea löytää videopelejä, joissa aikaelementtiä ei olisi millään tavalla mukana. Kenties merkittävimpiä poikkeuksia löytyy ongelmanratkaisua painottavasta seikkailupelien genrestä, joiden laajamittainen kaupallinen tuottaminen näytti välillä jo jääneen 90-luvun sivupoluksi, mutta on sittemmin alkanut palata muotiin pienten ja riippumattomien kehittäjien kautta. Yleistäen voidaan sanoa, että aikaelementin merkitys on kuitenkin sitä vähäisempi, mitä enemmän pelimekaniikat painottavat harkintaa ja pitkän tähtäimen suunnittelua. Esimerkiksi *Sid Meier's Civilizationissa* pelaajan ei tarvitse reagoida erityisen nopeasti, mutta toisaalta hän ei voisi lähteä koneen ääreltä käymään välillä kaupassa, ainakaan pysäyttämättä pelin kulkua siksi

aikaa. Onkin tärkeää huomata, ettei ajan mittaaminen ole mikään videopelien välttämättömän ominaisuus, vaan valta-aseman saavuttanut kulttuurinen konventio. Se, että ajan mittaaminen on pikemminkin odotus kuin vaatimus selittää, miksi piirre näyttäisi videopelien ominaispiirteitä etsivässä tutkimuskirjallisuudessa jääneen vähäiselle huomiolle.

Vastaavasti lautapelienkin parissa esiintyy kyllä nopeutta vaativia mekaniikkoja, mutta nämä ovat jääneet poikkeuksiksi suunnittelullisen pääpainon keskittyessä muualle. Kuten todettua, myös lautapeleissä kuitenkin jonkinlainen aikarajoite on lähes poikkeuksetta mukana toisten pelaajien ja heidän kärsivällisyytensä muodossa, vaikka tästä ei ole mainintaa säännöissä emmekä sen olemassaoloa tavallisesti tule tietoisesti ajatelleeksi. Sosiaalista painetta ja ihmisen välitöntä havaintokykyä kattavampien aikaelementtien integroiminen edellyttää puolestaan ulkoisia laskureita, esimerkiksi tiimalasia *Aliaksessa*. Kun videopelissä laskenta voi tapahtua pelaajalle huomaamattomasti, lautapelissä laskuri lisää peliin taas yhden monimutkaistavan tason. Siihen nähden, että lautapeli-suunnittelussa aika pyritään mekaaniselta tasolta häivyttämään, onkin kiintoisaa miten useissa lautapeleissä ajasta puhutaan kuitenkin teemallisella tasolla. Esimerkiksi *Red Novemberissa* yksi vuoro edustaa aina yhtä minuuttia pelimaailmassa, vaikka tosielämässä vuoron pituutta ei ole millään tavalla ennakoon määrätty. Pelaajat voittavat, jos onnistuvat pysymään hengissä niin monta vuoroa, että pelastusjoukot ehtivät pelimaailman ajassa poimimaan uppoavan sukellusveneen miehistön.

#### 4.3.4 Yhteenveto

Haastatteluissa mielikuvat videopelien ja lautapelien aikasuhteesta erkanevat toisistaan kolmella eri tavalla. Lautapelien valmistelu ja peliajoista sopiminen ovat omia prosessejaan, joiden kautta pelaajat orientoituvat yhden tai useamman pelin sisältävään kokemukseen jo ennen sen alkua. Videopelien vaatima aika rajautuu tiukemmin itse pelisesioihin, joita on toisaalta helpompi rytmittää muuhun arkeen ja joita voi olla yhtä peliä kohden käytännössä loputtomasti. Siinä missä lautapeleissä pelaajilla on tyypillisesti vuorot, videopeleissä pelaajat toimivat jatkuvasti. Tämä yhdistettynä videopelien tapaan mitata aikaa jatkuvasti aiheuttaa videopelaajalle usein kiireisen tekemisen tunteen, kun puolestaan lautapelaajalla on useimmiten ainakin näennäisesti aikaa harkita tekemisiään juuri niin kauan kuin kokee siihen olevan tarvetta.

## 4.4 Teema ja tarina

Toinen tapa nähdä pelisession ja koko pelin ero on pelisuunnittelija Greg Costikyanin (2007) tapaan, että peleillä ei välttämättä ole loppua, ainoastaan niiden sisältämällä tarinoilla. Luvussa 2.1 mainitun narratologien ja ludologien oppikiistan vuoksi lieene aluksi kuitenkin syytä todeta tämän työn olettamuksiksi, että kaikissa peleissä on mekaniikka ja useimmissa myös jonkinlainen teema, tai Salen & Zimmermanin (2004, 377–419) termein fiktiivinen maailma. Useimmat urheilulajit ovat esimerkkejä täysin abstrakteista ja teemattomista peleistä, kun taas roolipelien viehätystä suuri osa perustuu tarinankuljetukseen, jolle mekaniikka tarjoaa ainoastaan puitteet. Sekä video- että lautapeleistä löytyy kuitenkin esimerkkejä molemmista ääripäästä.

### 4.4.1 Teeman merkitys

Kannattaa huomata, että kaikkien tarinallisuutta sisältävienkään pelien ei tarvitse olla korostetun tarinallisia. Älyjen mittelöä tai nopeita refleksejä edellyttävät pelit voivat tuottaa riemua, vaikka teemaa olisi mukana vain ohkaisen taustatarinan tai itseä miellyttävän kuvituksen verran. Tässä haastateltavat kertovat kaksi hyvin erityyppistä esimerkkiä:

Inky: Mutta siinä sitte, kun ekoja kertoja pelailin sitä siinä sitte, pystyin kolme minuuttia pelaamaan tai jonku maksimissaan viis. Sitte loppuvaiheessa ku alko olla parempi, niin ne sessiot oliki puoltuntisia, kun vain oli niin paljon parempi siinä. Et se tavallaan oli hauskaa nähdä siinä, kuinka voi kehittyä pelissä, vaikka se peli ei sinällään muutu yhtään.

Yum-Yum: Ja sit son aina automaattisesti hyvä teema, jos siinon kivoi asioita. Pingviinipelit on aina kivoja, vaik nei liittyy pingviineihin mitenkää.

Haastateltavien kommenttien perusteella videopeleissä esiintyy enemmän teemallisesti vahvoja mutta mekaanisesti mielenkiinnottomia pelejä, kun taas lautapelien maailmassa useammin mekaniikat tuntuvat mietityiltä mutta teemat ”päälle liimatuilta” eli valmiiseen mekaniikkaan hieman kömpelösti jälkikäteen liitetyiltä kuvituksilta tai selityksiltä. Vaikka jälleen kerran vastaesimerkkejä on helppo löytää, kertoo vastakkainasettelu paljon siitä, miten haastateltavien mielissä ikonisimmat lautapelit ja videopelit sekä pelityyppien kehityskulut viimeisen vuosikymmenen aikana ovat vaikuttaneet stereotyypeihin.

Tämäntyyppisille, kuvitteellisen janan ääripäitä lähestyville peleille tekee kenties eniten oikeutta puhua toisaalta interaktiivisista tarinoista, jotka käyttävät hyväkseen joitain pelillisyyden keinoja ja toisaalta puoliabstrakteista peleistä, jotka helpottavat sääntöjen ymmärtämistä nimeämällä elementit toisiinsa liittyvästi. Esimerkiksi kokemattomille lautapelaajille usein suositeltu *Carcassonne* olisi jo hyvinkin monimutkainen peli, ellei mukana olisi ohutta teemaa keskiaikaisten kaupunkien rakentelusta, vaikka kaupunkien muoto tai teiden kulku eivät aina kovin realistisilta vaikuttaisikaan. Erään haastateltavan sanoin, täysin abstrakteissa peleissä ei ole ”mitään ylimääräistä”, mikä pelaajan mieltymyksistä riippuen on tylsää ja kuivaa tai juuri niiden hieno puoli. Vaikka nämäkin voivat olla toimivia ja nautinnollisia pelimuotoja, yleisesti ottaen haastateltavat kuitenkin kaipaavat lisää teemallisesti vahvoja lautapelejä tai mielenkiintoisempia mekaanisia ratkaisuja sisältäviä videopelejä. Tätä selittää vaihteluntarve sille, että viime vuosina lautapeliin suunnittelun voidaan katsoa keskittyneen teemallisesti ohuisiin europeleihin ja videopelien puolella ainakin eniten huomiota keränneet suuren budjetin nimikkeet, niin kutsutut AAA-pelit, ovat painottuneet teeman esittämiseen ja pelimekaanikoiden pitämiseen suhteellisen tuttuina.

#### 4.4.2 Kietoutuneisuus mekaniikkoihin

Toisaalta teema antaa jo ennen sääntöihin tutustumista vihjeen siitä, millaista pelillistä sisältöä on odotettavissa. Jos peli kertoo esimerkiksi toisesta maailmansodasta, sen voi odottaa sisältävän mekaniikkoja suoraan pelaajien väliseen konfliktiin, ja merirosvotteen perusteella kulttuuriset konventiot tunteva pelaaja tietää odottaa huolettoman humoristista pelikokemusta, jossa mekaniikat sisältävät vahvoja sattumaelementtejä. Tämä tarkoittaa myös, että epätavalliset teemat mahdollistavat helpommin epätavallisia pelimekaanisia ratkaisuja.

Erityisesti lautapeliharrastajien parissa pelien teemasta ja mekaniikasta keskustellaan usein keskenään vaihdeltavissa olevina osina, vaikka yksittäisistä peleistä ja pelaajista riippuen molemmat tyypillisesti ovatkin erottamaton osa pelikokemusta ja parhaimmillaan myös tukevat toinen toisiaan tietynlaisen pelikokemuksen aikaansaamisessa. Teema voi antaa merkityksen pelaajan päätöksille tai teoille, ja syventää siten uppoutumisen kokemusta. Mitä tiukemmin teema ja mekaniikka on suunniteltu yhteen, sitä vaikeampaa näitä olisi myöskään lähteä enää vaihtelevaan keskenään. Osa haastateltavista tuo esiin suhtautumista teemaan jonkinlaisena irrallisena koristeena pelille, minkä voi

nähdä heijastelevan turhautumista sellaisiin peleihin, joissa teema nivoutuu muuhun peliin vain heikosti. Kuten tämä haastateltava tuo esiin, tällä tavalla suunnittelussa pelissä teema voi jopa vaikeuttaa sääntöjen käsittämistä tai muistamista:

Blinky: Kyllähän tota lautapeleissä näkee paljon, et vaihdetaan joko teema tai, painoerien välissä esimerkiksi on vaihdettu, pelisuunnittelijalta kun peli on siirtynyt julkaisijalle, niin siinä välissä julkaisija päättää vaihtaa teeman. Joskus se aiheuttaa mekaniikkaongelmia. Että esimerkiksi El Grande -nimisessä pelissä on iso ongelma siinä, et sielon ympäriinsä liikkuva torni, mihin menee piiloon miehiä ja tulee ulos. Alkuperäsesä pelissä se on ollu Troijan hevonen. Niin se aiheuttaa tämmösen temaattisen ongelman, ettei osaa oikein selitellä, et miksi tämä torni nyt täällä lepattaa ympäri maailmaa ja miksi sieltä tulee ihmisiä, kun laskuvarjollaki voi hypätä alas.

Etenkin videopeleissä kentät suunnitellaan usein jo lähtökohtaisesti niin temaattisesti, että kävisi äärimmäisen vaikeaksi vaihtaa teema kokonaan toiseksi samalla tavalla kuin teemallisesti hyvin ohueksi mielletyn *Carcassonnen* keskiaikateema vaihtuu *Carcassonne: Kivikauden* kivikausi-temaan ilman suuria muutoksia mekaniikassa. Tämä liittyy myös pelin sisältämien sääntöjen määrään ja monimutkaisuuteen, jotka videopeleissä tyypillisesti ovat suurempia (Juul 2005, 162). Jälleen poikkeuksia löytyy erityisesti strategiapelien parista, milä saralla video- ja lautapelit muistuttavat toisiaan kenties eniten. Esimerkiksi *Master of Orion* -videopeliä on kutsuttu *Sid Meier's Civilizationiksi* avaruusteemalla. Toisaalta, kuten eräs haastateltavista asian ilmaisee, näissäkin voidaan katsoa olevan eri teema mutta sama juoni tai rakenne. Tosin sanoen pelkkä sijoittumisen fiktiivisessä ajassa ja paikassa ei vielä riittäisikään kuvaamaan tarinallisuutta, vaan tässä tapauksessa kantavana rakenteena olisi yleisemmällä tasolla maailman valloittaminen kasvattamalla omaa sivilisaatiota ja alistamalla toisia sivilisaatioita.

#### 4.4.3 Tarina itseistarkoituksena

Videopelit ovat vuosien saatossa ottaneet runsaasti vaikutteita toisesta suositusta kulttuurimuodosta, elokuvista, mikä selittää sellaisten tutkijoiden kuin Mark Wolfin (2001, 13) intoa verrata näitä taidemuotoja keskenään. Elokuvallisten vaikutteiden mahdollistaneita tekijöitä ovat jo edellä käsitelty informaation piilottamisen helppous ja toisaalta nopea informaatiomassojen käsittely, jonka ansiosta näytöllä on mahdollista esittää samanlaisia visuaalis-auditorisia keinoja, joita olemme tottuneet näkemään elokuvissa. Toisaalta elokuvallisuuden vaikutelma syntyy siitä, että useat videopelit ovat Juulin kuvaamalla tavalla lineaarisia eli sisältävät ennakkoon käsikirjoitetun juonen, jollaisen voisi ainakin periaatteessa esittää myös elokuvan keinoin. Useimmat haastateltavat pu-



huvat tästä paheksuvaan sävyyn, koska he näkevät elokuvallisen estetiikan jäljittelyn ja lineaariseen tarinankerrontaan panostamisen olevan suoraan pois pelillisyyden ja pelimekaniikkojen kehittelystä. Kaikkensa visuaaliseen loistoon panostavat videopelit näyttäytyvät jopa kulttuuripessimisti Guy Debordia (2005) mukaillen huvipuistoajeluihin rinnastuvina itsetarkoituksellisina spektaakkeleina, joissa kuvallisuus korvaa sisällöllisen substanssin<sup>16</sup>. Pienempi joukko toisaalta kertoo nauttivansa videopeleistä nimenomaan interaktiivisina elokuvina tai virtuaalisten maailmojen tutkiskeluna ja hakevansa pelimekaaniset nautinnot lautapelien kautta.

Spooky: Et se tavallaan se tarinallisuus on yks hirveen vahva tekijä sitä, joka vetää mua videopelien pariin. Et tavallaan ehkä mulla just on se, et mä pelaan kokeakseni niitä virtuaalisia maailmoja ja tarinoita ja tavallaan niitä hahmoja ja muuta semmosia, jotkon nyt niitä kerronnallisia elementtejä. Ja sitten niinkun pelitekniisiä kiksejä ikäänkun niin saan mieluummin sitten niistä lautapelipuolelta.

Tässä palataan Woodin (2007) käsitykseen siitä, miten tietokoneiden tarjoama dynaaminen haaste on mahdollistanut aiemmin pelien sivujuonteeseen kuuluvien yksinpelien aivan uudenlaisen mielekkyyden ja kehityskulun, johon oleellisena osana kuuluu sosiaalisen dynamiikan sijaan yhä vahvempi panostus fiktiiviseen maailmaan. Videopelien suuri vahvuus onkin valtavien kuvitteellisten maailmojen luominen ja pelaajan saaminen uppoutumaan niihin, usein välitöntä reagointia vaativilla mekaniikoilla, joita käsitelimme edellisessä alaluvussa.

Käytännöllisempi syy paheksua elokuvallisuutta videopeleissä on se, että tyypillisesti pelaaja jaksaa seurata lineaarisen juonen loppuun ainoastaan kerran, eikä peliä tule ainakaan useampaan vuoteen pelattua edes toiseen kertaan. Lautapeleissä informaation esiläolo ja uudelleenpelattavuuden pitäminen tärkeänä arvona käytännössä rajaavat pelintekijöiden ennakoon käsikirjoittamat lineaariset juonet sekä sen käänteitä varten erikseen suunnitellut tehtävät tai kentät pois, lukuun ottamatta joitain harvinaisia poikkeuksia kuten tekstikerrontaa voimakkaasti käyttävä *Sherlock Holmes Consulting Detective* tai *Risk Legacy*, jonka lauta muokkautuu pelikertojen myötä pysyvästi. Asian käänköpuoli on tietysti se, että voimakkaan lineaarisia juonia sisältävien pelien täytyy välttämättä sisältää informaation piilottamiseen soveltuvia mekaniikkoja ja tehdä vähintäänkin kompromisseja uudelleenpelattavuuden suhteen. Lautapeleissäkin kuitenkin voi ajatella esiin-

---

<sup>16</sup> On jokseenkin soveliaista, että Debord tunnetaan myös lautapelisuunnittelijana.

tyvän pelin edetessä pelaajien välisestä toiminnasta syntyviä ainutlaatuisia tarinoita, joista saatetaan keskustella vielä pitkään pelin jälkeen.

Clyde: Ja meillon täs tarkoitus itse asias täs lähiaikoina käydä sitä Eurofront-pelis kampanjaa, mikä on aika pitkää ja raskast strategiapeliä. Et siinä olis helppo ajatella, että siinolis pelkästään voitosta tai tappiost kyse. Tietyl tapaa siinonki. Mutta se voidaan ajatella myös että siinolis tarkoitus ehkä kertoa myös tämmönen tarina, et miten tämä sota olisi voinut mennä myös näinkin. Et sit se tavallaan, et miten tarina päättyy vähän ehkä motivoi myös vähän että minkä takia pelataan sit se peli siihen katkeraan loppuun eikä todeta et nyt me ollaan tappiolla, voidaanks me nyt lopettaa.

Blinky: Pidän sitä, että lautapeleis se tarina muodostuu yleensä vapaammin siinä pelaamisen ohessa tavallaan ku tietokonepeleissä son enemmän, kun niiton yleensä käsikirjoitettu. Ja ne alun perin suunnitellaan niin, että sä pikku hiljaa luet sitä tarinaa pelin edetessä. Et non siinä määrin ottanu paljo enemmän vaikutteita ehkä roolipeleistä ja vastaavista, ku roolipelithän alun perin kumpus lautapeleistä.

Uudelleenpelattavuus koostuukin paljolti juuri pelaajien itsensä keskinäisestä toiminnasta ja etenkin yksinpelien tapauksessa toisaalta satunnaisuuden mukanaolosta. Interaktiivinen elokuva sisältää vain vähän sellaista variaatiota, jota pelinkehittäjät eivät ole suoraan käsikirjoittaneet. Mitä vahvemmin video- tai lautapeli nojaa pelaajien panokseen tarinan synnyttämisessä, sitä enemmän kertyy variaatiota ja sitä enemmän yllätyksiä on luvassa myös seuraavalla pelikerralla. Tähän viittaavat myös Salen & Zimmermann (2004, 377–419) puhuessaan lennossa syntyvästä emergentistä tarinallisuudesta. Moninpeli, jossa pelaajilla on suuri mahdollisuus vaikuttaa toistensa peliin, on käytännössä aina tällä tavalla emergentti, mikä jättää vain vähän sijaa lineaariselle juonelle tai toisaalta edes tarvetta sellaiselle. Tällaisia ovat esimerkiksi kaikki joukkuepelit, vaikka teoriatasolla voisimme kuvitella pelin, jossa joukkueet kilpailisivat jo olemassa olevan tarinan paljastamisesta. Lautapelien pelaaminen yksin taas koetaan tylsäksi juuri siksi, että komponentit ovat jo tunnettuja, eikä mitään todella odottamatonta pääse tapahtumaan, koska emergentti tarinallisuus on täysin yhden pelaajan itsensä käsissä. Toisaalta monipelattaville lautapeleille tyypillistä vapautta ja oman tarinan luomista voi esiintyä myös yksipelattavassa videopelissä, kunhan sen rakenne on emergentti.

Kinzo: Mä pelaan esimerkiks jalkapallomanageripelejä tai tota Civilizationia tai täntyyppistä, niin siinä ohessa kun pelaa, niin sitä voi tavallaan mielessä, jotenki itelleen kehitellä semmosta tarinaa siihen oheen, että mitä siellä tapahtuu ja mitä muuta kun siinä pelis varsinaisesti tapahtuu. Että mulle tietokonepelit ja videopelit on ehkä ollu aina semmonen tavallaan alusta, jonka päälle kehittää jonkun oman tarinan sitte siitä. Et usein vaikkapa näitä jalka-

pallomanageripelejä pelatessa on hieno lähtee alasarjan pikkuseuralla ja nostaa sitä hiljalleen ylöspäin ja sitte ehkä ite saada duuni jostain paremmasta seurasta ja rakentaa tämmönen ura sille managerille sitte ja tarina siitä, miten pikkuseura nousi suureksi seuraksi ja voitti jotain suurta.

Kun peleistä puhutaan tarinallisina tuotteina, on tarpeen selvittää, miten tarinallisuus milloinkin ymmärretään. Haastatteluista erottuu selvimmin kaksi erilaista tarinatyyppiä. Pelinkehittäjien ennakkoon suunnittelema ja käsikirjoittama tarina on olemassa pelaajista riippumatta samassa mielessä kuin esimerkiksi romaanin sisältämä tarina<sup>17</sup>, ja se ilmenee tyypillisimmillään lineaarisessa videopelissä. Emergenttejä tarinoita puolestaan syntyy vasta pelin aikana ja taikapiirin sisällä pelaajien välisenä ainutkertaisena tapahtumana, ja niitä esiintyy erityisen runsaasti lautapeleissä. Karl Bergström (2011) tekee vastaavan jaon puhuessaan tarinankerronnasta pelissä ja tarinankerronnasta pelillä.

Juoneltaan lineaarisetkin pelit etenevät yleensä jollain tapaa epälineaarisesti, koska pelaajat ovat niissä aktiivisia ja tavoitteellisia toimijoita, joiden tekemiset saavat juonen haarautumaan, lopputuloksen muuttumaan erilaiseksi tai vähintäänkin tapahtumat rytmittymään eri tavoin. Tällä odotuksella leikittelee esimerkiksi seikkailupelin ja interaktiivisen elokuvan rajamailla häilyvä *Walking Dead*, joka antaa ymmärtää pelaajan muuttavan juonta valinnoillaan, vaikka todellisuudessa keskeisimmät tapahtumat seuraavat joka tapauksessa samassa järjestyksessä, ja ainoita muuttuvia seikkoja ovat toisten hahmojen suhtautuminen pelaajan hahmoon sekä vähemmän keskeisten hahmojen henkiinjääminen tai kuoleminen. Tässäkin tapauksessa pelaajan täytyy ratkaista ongelmia ja haasteita edetäkseen. Tarinallisessa mielessä elokuvaa parempi vertailukohta peleille voisikin olla ergodinen kirjallisuus, jonka tekstissä kulkeminen vaatii lukijalta ponnisteluja ja joka nykyään toteutetaan useimmiten tietokoneella. Termin kehittäneen Espen Aarsethin (1997, 5) mukaan kuitenkin pelien väittäminen narratiiviksi<sup>18</sup> olisi näiden molempien, niin pelien kuin narratiivien, olennaispiirteiden sivuuttamista.

<sup>17</sup> Toki myös tämänlaatuisen tarinan voidaan ajatella syntyvän vasta lukutilanteessa, koska sanat vaativat välttämättä jonkun tulkitsemaan niitä ja muodostamaan merkityksiä lukijan mielessä. Tähän vaikuttavat väistämättä hänen aiemmin lukemansa ja kokemansa asiat. Kuten Espen Aarseth (1997) on huomauttanut, merkitysten syntymisessä olennaista on myös tekstien järjestys ja ympäristötekijät, kuten tapa, jolla lukija päätyy tekstiin.

<sup>18</sup> Aarseth viittaa narratiivilla kronologisen tapahtuma-aineen lisäksi sen kerrontaan. Ero tarinaan on siinä, että narratiivi sisältää varsinaisten tapahtumien eli juonen lisäksi esimerkiksi niiden esittämisen järjestyksen ja näkökulman. Tämän työn kannalta ei ole tarpeen mennä aiheeseen syvemmälle, mutta rakenteista kiinnostuneen lukijan kannattaa perehtyä narratologian tutkimukseen. Kts. esim. Hägg, Lehtimäki & Steinby (2009).

Tämäntyyppisiä kirjallisuusvertailuja haastatteluaineistosta ei kaikesta huolimatta löydy, ainoastaan mainintoja siitä miten videopeli ja kirjan lukeminen saattavat täyttää haastateltavalle samantapaisen, itselle omistetun rentoutumisajan paikan. Onkin tarpeen huomata, että vertailu elokuvaan ei välttämättä viittaa niinkään rakenteellisiin kuin esitettyihin yhtäläisyyksiin. Peleissä olennaisempaa on kokea maailmoja, joiden luomisessa tarinat ja tarinallistaminen vain sattuvat olemaan suureksi avuksi. Esimerkiksi massiivimoninpelin pelaajan pitkän tähtäimen tavoitteena saattaa olla draaman kaaren kauniisti loppuun saattamisen sijaan jatkaa pelimaailman tutkimista ja hahmon kehittämistä niin pitkälle kuin mahdollista. Pelaajilla on toki tapana muodostaa pelikokemuksesta tarinoita taikapiirin ulkopuolella kerrottavaksi ja muisteltavaksi, mutta tätä tapahtuu yhtä hyvin myös täysin tarinattomien pelien kohdalla.

#### 4.4.4 Yhteenveto

Pohjimmiltaan pelien tarinallisuuden ymmärtämisen tekee monimutkaiseksi ennen kaikkea se, että tavallisessa kielessä samoilla termeillä viitataan hyvin erityyppisiin ajatuksiin. Ymmärtämistä helpottaa, jos tarinoiden sijaan tai ohella puhutaan erikseen pelien teemoista, rakenteista ja fiktiivisistä maailmoista. Joidenkin haastateltavien lähinnä koristeeksi kokema teema joissain lautapeleissä saattaa itse asiassa olla rakenteen kannalta hyödyllinen elementti. Toisaalta varsinkin mekaniikaltaan monimutkaisissa videopeleissä fiktiivinen maailma ja mekaaniset ratkaisut kulkevat niin tiiviisti yhdessä, että niitä ei ole enää mielekästä erotella, vaikka pelissä ei varsinaista juonta olisikaan.

Sekä video- että lautapeleissä esiintyy runsaasti tarinallisuutta, mutta tyyppillisesti eri tavoilla. Lautapeliä tarinallisuutta yleisellä tasolla kuvaa väljä kehikko, jonka sisällä tarinallisuus syntyy suhteellisen vapaamuotoisesti. Vaikka vastaavia väljän tarinallisia pelejä esiintyy myös videopelien parissa, erityisen leimallisen piirteen niille puolestaan ovat antaneet pelit, joissa tarinallisuus on suunniteltu ennakkoon äärimmäisen yksityiskohtaisesti, ja joiden syntyyn lienevät vaikuttaneet ainakin yksinpelattavien videopelien yleisyys, käytettävissä oleva informaatiokapasiteetti ja vaikutteet toisista kulttuurimuodoista. Salenin & Zimmermanin (2004, 377–419) jakoa pelien upotettuihin ja emergentteihin tarinallisiin elementteihin mukaillen lautapeliä ja joidenkin videopelien tarinallisuutta ylipäätään voitaisiin kutsua emergenteiksi, siinä missä lineaaristen pelien tarinallisuus on etupäässä upotettua.

## 4.5 Yli rajojen

Lautapeli- ja videopeli- välisten keinotekkoisten raja-aitojen ylittävistä peleistä ei syn-  
tynyt haastattelutilanteissa puhetta lainkaan siinä määrin kuin odotin. On mahdollista,  
että pelityyppien vertailua korostava tutkimusasetelma sai haastateltavat keskittymään  
mielessään nimenomaan näiden kahden ryhmän tyypillisimpiin esimerkkeihin. Toisaalta  
omat odotukseni lienevät paljolti peräisin tutkimuskirjallisuudesta, jossa raja-aitoja ylit-  
tävien pelien tarkastelu on ollut jossain määrin nouseva trendi<sup>19</sup>, mutta tavallisen pelaa-  
jan kannalta pelien suuri enemmistö on edelleen huomionarvoisempaa kuin yksittäiset  
kuriositeetit. Asia on joka tapauksessa tämän työn kannalta siinä määrin mielenkiintoi-  
sessa asemassa, että omistan lopuksi oman alalukunsa nimenomaisesti asiaa kysyttäessä  
saatujen löydösten esittelyyn. Tässä yhteydessä pidättäydyn arvioimasta ennustusten to-  
teutumisten todennäköisyyttä, sillä en katso että minulla olisi käytettävissäni tulevaisuu-  
desta parempaa tietoa kuin haastateltavilla.

Haastateltavat puhuvat lämpimään sävyyn lautapelin osasten käsinkosketeltavuudesta ja  
tuntumasta. Fyysisyys on selvästi videopelisiin verrattuna lisäarvo, muttei toisaalta niin  
keskeinen asia, etteikö siitä luopumista oltaisi valmiita ainakin harkitsemaan videope-  
leistä tutun helppouden tai muiden positiivisten ominaisuuksien nimissä. Tässä haasta-  
teltava pohtii mahdollisuutta saada tutut lautapelit fyysisten pakettien sijaan ladattavina  
peleinä suurelle kosketusnäytölle, jonka voisi sijoittaa lautapelimäisesti keskelle pöytää  
pelaajien väliin:

Spunky: Mä luulen niinkun et vaik olis kuink digitaalinen lauta, niin mä luu-  
len et nopat mä haluaisin pitää silleen kuitenkin tavallisina. Mut seki riittäis.  
Tavallaan et siinon joku semmonen mis käsinkosketeltava osuus. Mut niin-  
kun kaiken kaikkiaan sehän olis paljo järkevämpää mones suhtees, et lauta-  
pelit toimis silleen digitaalisina. Et mä en nää siin mitää ongelmaa, ja moni  
lautapeli varmasti toimiiki netin välityksellä digitaalisena. Mut sekin on  
ihan eri asia pelaako netin välityksellä lautapeliä näytön kautta, ku se et sä  
oot saman pöydän ääressä.

Kommentti nopista heijastelee Carterin, Harropin ja Gibbsin (2014) tutkimusta *War-  
hammer 40,000* -pelistä, jossa nopilla on suuri merkitys pelaajien kokemukselle käsin-  
kosketeltavuutensa ansiosta, esittävänä objektina ja mahdollistamalla jaettuja kokemuk-

<sup>19</sup> Nimenomaan tästä kentästä kiinnostuneen lukijan kannattaa tutustua esimerkiksi Tampereen yliopis-  
ton Game Research Lab -tutkimusryhmässä meneillään olevaan Hybridex-tutkimusprojektiin tai tut-  
kimusryhmän vuonna 2013 järjestämän Physical and Digital in Games and Play -seminaarin artikke-  
leihin.

sia. Kyseessä on jossain mielessä äärimmäinen esimerkki, sillä valtaosa peliajasta kuluu nimenomaan noppien heittelyssä ja jo yksittäisen taistelun ratkaiseminen saattaa vaatia sadan nopan heittämistä kerralla, joten on ymmärrettävää, että noppien vaihtaminen älypuhelinsovellukseen muuttaisi koko pelin luonnetta. Omissa haastatteluissani lautapeli-  
lien käsinkosketeltavuudesta esiintyy kuitenkin jopa huomionarvoisen vähän puhetta, mikä viittaisi siihen ettei se haastattelemilleni pelaajille ole ainakaan keskeisin arvo niissä. Toisaalta on paikallaan miettiä, voiko fyysisyys sittenkin olla lautapelaajille tärkeämpi asia, kuin aineisto äkkiseltään antaisi ymmärtää. Moderneissa lautapeleissä nop-  
pia käytetään luonnollisesti vähemmän kuin miniatyyrisotapelissä, mutta yhtä lailla niiden laajempia vaikutuksia on syytä huolellisesti harkita ennen niiden ohittamista pelkinä satunnaislukugeneraattorina. Fyysisyyden tuntu syntyy eri peleissä toki eri elementeistä, ja myös videopeleillä on omat materiaaliset ja keholliset puolensa, joten haluttaessa luoda hybridejä olennaista lieneekin ensin ymmärtää yksittäisten komponenttien materiaalisuuden ja digitaalisuuden merkitystä kokonaisuuden kannalta. Esimerkiksi täl-  
le pelaajalle lisäarvoa ei näyttäisi tuottavan niinkään pelin digitaalisuus tai fyysisyys sinänsä, vaan visuaalinen kauneus, joka molempiin on mahdollista liittää, joskin erilaisin keinoin:

Spooky: Et monien lautapeli-  
lien niinku visuaalinen suunnittelu on kuitenkin aika toivotonta, niinkun se silleen jos niitä rupee oikeesti kattoon silleen graafisesta tai funktionaalisesta näkökulmasta. Vähän semmossa. Et et. Ja kyl mä luulen, että semmonen niinku tietty korkealenton kunnianhimoisuus, mitä jossakin videopeleissä kuitenkin on nii sit ehkä pystys saavuttamaan ilman videovehkeitä. Et et kyl sen kuitenkin huomaa, että kun pistää pöytään jotain semmossa niinku matopeliä, jossa on vähän tota panostettu siihen, että miltä ne komponentit näyttää ja asiat on isoja mieluummin ku pieniä ja niinku muuta vastaavaa. Niin kyl sen näkee et siinä sit niinkun siinon semmonen onko se nyt sitten pelaajafetissi vai mikä semmonen on, mutta kuitenkin semmonen niinku että siinä pelaajien silmät vähän syttyy kiihlumaan ja se on jo pelkästään hieno kun näperrellä niitä asioita.

Olennaista videopeli-  
lien ja lautapeli-  
lien yhdistämisessä on pelaajien kannalta siis kumman parhaimmiksi koettujen puolien saaminen mukaan. Lautapeli-  
lien osalta tämä yleisesti ottaen tarkoittaa saman pöydän ympärille kasvokkain kokoontumista ja videopeli-  
lien osalta tietokoneen ylivoimaisuutta säännöt hallitsevana tahona ja suurten informaatiomäärien prosessoijana. Erityisesti monimutkaisissa lautapeleissä tietokone voisi automatisoida ylläpidollisia rutiinitehtäviä ja siten auttaa pelaajia keskittymään mielekkäämmiksi kokemiinsa haasteisiin. Kuten *Warhammer 40,000* -esimerkki kuitenkin al-  
leviivaa, mitään osuutta ei ole syytä automaattisesti olettaa tällaiseksi rutiinitehtäväksi.

Eduiksi yhdistelmäratkaisussa nähdään lisäksi ekologisuus, helppo kuljetettavuus, alempi hinta ja mahdollisuus päivityksiin. Toisaalta tämä haastateltava suhtautuu epäilevästi siihen, toisiko digitaalisuuden ja lautapeliin yhdistäminen lopulta mitään olennaista lisää itse peliin:

Inky: Siinä olis tietty se, että olisko se helpompaa, että vaikka saisi tehtyä tommosen hienon älypöytäsovelluksen, jossa se pöytä tuo jotain, mitä ei ole mahdollista pelata, niinku tehdä laudalla oikeasti, niin olisko se kuitenkin helpompi tehdä ihan vain tietokoneversioina siitä pelistä. Että olisko se sitten kätevämpää tai. Että tuoko se niinku oikeasti oikeasti mitään uutta. On tämän tietysti ainaki jonkinlainen gimmick-arvo silläki, että se olisi ihan vain semmonen fiini toteutus, eikä pelkkä tietokonepeli, mutta. Mutta ainaki hyvin vaikea kuvitella mitään semmosta, mikä olis todella todella uutta ja liisäis siihen.

”Gimmickit” viittaavat tässä tapauksessa uutuudenviehätyksen takia hetkellisesti myyviksi mutta varsinaiseen peliin mitään merkittävää sisältöä tuomattomiksi ulkoisiksi lisäkkeiksi. Tällaisiksi useimmat yritykset yhdistää digitaalisuutta ja lautapelejä vaikuttivat ainakin haastatteluhetkellä jääneen. Esimerkiksi 1990-luvun loppupuolella julkaistujen DVD-pelien pääasiallista yleisöä olivat haastateltavien mukaan harvoin lautapelejä harrastavat pelaajat, jotka halusivat saada tuttuun lempipeliinsä liiallista opettelua edellyttämätöntä vaihtelua. Tällainen yleisö toisaalta riittää tekemään julkaisuista taloudellisesti kannattavia. Ongelma aktiivipelaajien näkökulmasta on se, miten DVD-peleissä tekniikan mukanaan tuomia mahdollisuuksia hyödynnettiin tyypillisesti vain vähän esimerkiksi taustamusiikin tai välianimaatioiden muodossa. Tähän osasy syy lienee se, että television kaukosäädintä ei ole suunniteltu pelejä silmällä pitäen, mikä tekee sen soveltamisesta pelikäyttöön hankalaa.

Lautapeliin netin yli pelattavissa versioissa puolestaan monet lautapeliin tärkeimmiksi koetut ominaisuudet tippuvat pois, minkä vuoksi niitä pelaavat yksittäiskokeiluja pidemmälle etupäässä johonkin tiettyyn peliin hyvin syvälle uponneet harrastajat, joiden on muutoin vaikea löytää tasoistaan harjoitusvastusta. Tällöin kyseessä ovat tyypillisesti klassiset lauta- ja korttipelit kuten *shakki* tai *ranskalainen tarot*. Äkkiseltään voisi kuvitella, että nettiversioita käytettäisiin myös itselle vieraiden pelien testailuun mahdollisia ostopäätöksiä silmällä pitäen, mutta kukaan haastateltavista ei maininnut tällaisesta käytöstavasta.

Mielenkiintoista kyllä, videopeleistä tuttu kokonaisvaltaisen ajan mittaamisen liittäminen lautapeleihin on myös toistaiseksi jäänyt joihinkin harvoihin poikkeuksiin. Tämä

periaatteessa mahdollistaisi ennestään kokeilemattomia mekaniikkoja sekä sekoittaisi lautapeliä ja videopelien välistä rajaa hyvinkin perustavasti. *Space Alert* -lautapelin mukana tulee CD, joka koostuu tasan kymmenen minuutin mittaisista tehtävistä. Voitaakseen pelaajien on yhteistyössä ratkaistava ongelma annetun ajan sisällä. Videopeliliseen tyyliin pelissä on toimittava ripeästi ja keskittyneesti, mutta toisaalta lautapelilliseen tyyliin tärkein mekaniikka on pelaajien välinen neuvottelu. Lineaarisesti etenevä ääni tekee pelistä myös väistämättä luonteeltaan käsikirjoitetummalla tavalla tarinallisen kuin lautapelit yleensä ovat. Lineaarisen tarinan kehikon ja pelaajien vuorovaikutuksesta syntyvän tarinan yhdistäminen onkin toistaiseksi ollut melko vähän käytetty malli, joka voisi helpottaa lineaarisuuden mukanaan tuomaa heikon uudelleenpelattavuusarvon ongelmaa, mutta toisaalta asettaa aivan uudenlaisia pelisuunnittelullisia haasteita. Ainaakin osa haastateltavista kuitenkin toivoi, että niin kutsuttujen europelien rinnalla pelattavana olisi enemmän vahvan temaattisia mutta mekaanisella tasolla mielekkäitä lautapelejä. Aikaelementtien käyttö voisi olla yksi mahdollisesti mielenkiintoinen tapa viedä kehitystä temaattisempaan suuntaan.

Jos lautapeliin lisätään videopelimäisiä elementtejä, vaarana on että lautapelimäinen riippumattomuus paikasta ja saatavilla olevasta teknologiasta katoaa. DVD-pelejä ei voi pelata pubissa tai mökillä, vaan pelaajat ovat ikään kuin sidottuja toistoon soveltuvan vastaanottimen äärelle. Videopelien hyviksi koettuja puolia on kuitenkin mahdollista lisätä lautapeleihin tavoilla, jotka helpottavat pelaamista mutta eivät ole sen kannalta välttämättömiä. Tällaisia ovat erilaiset apuohjelmat, jotka auttavat etenkin monimutkaisempien lautapelien hallitsemista. Tietokonetta toivottiinkin useimmiten lautapeleihin avuksi ylläpitämään sääntöjä, hoitamaan mekaanisia toimituksia kuten pisteidenlaskua tai mittaamaan aikaa esimerkiksi liian pitkien mietintävuorojen lyhentämiseksi. Tämä haastateltava ennustaa muun muassa pelikortteihin lisättäviä viivakoodeja:

Blinky: Ja toinen, mitä tapahtuu enenevässä määrin on se, et tulee esmes apuohjelmia pelaamiseen, että kamerakännykällä pystytään trakkäämään kortteja. Otetaan kuva kortista ja se kertoo meille asioita esmes. Koko ajan pöytään ensin pelattavia kortteja, pitää säännöistä huolta, et se pystytään tälläsiä mekaniikkoja. Niiton tulossa. Hirvittävä määrä. Ja just son niin paljon kiinni, tuleeko niistä isompia sovelluksia. Enemmänki se, et ne pitää olla nimenomaan sellasia asioita, jotka tuo tavallaan pelille lisäarvoa, muttei ole pelin pelaamiselle välttämättömiä.

Lukemalla älypuhelimella fyysisten pelivälineiden viivakoodeja olisi periaatteessa mahdollista esimerkiksi liittää toisiinsa älypuhelimessa tai selaimessa pelattava peli ja lauta-



peli niin, että tapahtumat toisessa vaikuttaisivat toiseen. Tämän tyyppinen ratkaisu voisi helpottaa myös pelaajayhteisöjen syntymistä nettiyhteisöjen avulla ja tulosten vertailua toisten pelaajien kanssa, minkä osa haastateltavista koki lautapelien suureksi puutteeksi videopelien nähdessä. Vain harvan uuden lautapelijulkaisun markkinoinnissa pyritään luomaan pelin ympärille vastaavatyypistä faniyhteisöä, joka esimerkiksi jakaisi foorumeilla erilaisia peliskenaarioita ja vertailukelpoisia pistemääriä sekä helpottaisi peliseururan etsimistä, ellei sellaista jo ennestään ole. Kuten aikaa käsittelevässä alaluvussa kävi ilmi, tällä hetkellä lautapelien puolella yksittäiset pelit jäävät tyypillisesti vähemmän tärkeiksi kuin videopelien puolella.

Toisaalta myös videopelien puolella vaikuttaa tällä hetkellä tulevan jatkuvasti lisää pelaajien välistä suoraa vuorovaikutusta vaativia pelimekaniikkoja ja metapeliä tukevia menetelmiä. Voidaan sanoa, että Costikyanin ennustus videopelien muuttumisesta sosiaalisiksi nettiyhteyksien paranemisen myötä näyttää edelleen olevan vasta toteutumassa täyteen mittaansa. Vaikutuksensa on myös tekniikan kevenemisellä ja halpenemisellä, joka alkaa ensimmäistä kertaa todella laajamittaisesti mahdollistaa mukana liikuteltavat pelilaitteet, jotka seuraavat vaikkapa pelaajien maantieteellistä sijaintia suhteessa toisiinsa tai toisia pelaajia kohti suuntautuvia fyysisiä eleitä, jotka voivat jäljitellä esimerkiksi budolajien liikkeitä. Kehittyneet kameratekniikat puolestaan mahdollistavat pelimekaniikkoja, jotka edellyttävät piirtämistä tai pelaajien tietynlaista asentoa suhteessa toisiinsa. Tekniikan arkistuesssa ja kadotessa näkyvistä myös videopelaajat saattavat alkaa kohdistaa huomiotaan enemmän toisiin pelaajiin kuin pelilaitteeseen. Yksinpelattavat videopelit tuskin ovat katoamassa enää mihinkään ilmeisten mahdollisuuksiensa takia, mutta videopelien ja lautapelien välinen harmaa rajavyöhyke paisunee tulevaisuudessa entisestään. Tällä on vaikutuksensa myös taikapiirin sisä- ja ulkopuolta erottavan rajan lavenemiseen.

## 5 TARKASTELUA

Uusi media ei ole koskaan lisäys vanhaan mediaan, eikä se jätä vanhaa mediaa rauhaan. Se ei koskaan lakkaa ahdistamasta vanhempaa mediaa, ennen kuin tämä löytää uusia muotoja ja asemia niille. (McLuhan 1964, 174.)

Vaikka videopeleillä on edelleen itseoikeutettu paikkansa yhtenä aikakautemme tunnusena, myös lautapelit elävät parhaillaan voimakasta nousukautta. Uusia nimikkeitä julkaistaan vuosittain tuhansia ja menestyvimmit niistä myyvät miljoonia kopioita. Silkkojen määrällisten mittatikkujen ulkopuolellakin on mielekästä sanoa, että parinkymmenen viime vuoden aikana lautapelisuunnittelijat ovat tehneet lähes yhtä paljon innovaatioita kuin edeltävien satojen vuosien aikana yhteensä, eivätkä tuloksena olevat pelit millään tapaa häviä videopelien toisilla tavoilla upeille pelikokemuksille. Selvästikin hurjimmissa tulevaisuusvisioissa esitetty kaiken kulttuurin siirtyminen digitaalseksi on ollut ennen aikojaan kuulutettua. Itse asiassa videopelien nousun kulttuurin keskiöön voisi jopa arvioida olleen yksi merkittävimmistä syistä ja innoittajista myös lautapelien uudelle aallolle. Marshall McLuhanin kuuluisaa lausahdusta noudattaen eri pelimuotoja voikin kunnolla ymmärtää vasta suhteessa toisiinsa ja muihin kulttuurimuotoihin. Näin siksi, että pelit ovat ennemmin monimuotoinen kenttä kuin mikään yksi yhtenäinen muoto.

Haastattelujen analyysissä nousee esiin neljä perusteemaa, joilla videopelien ja lautapelien ominaispiirteistä on mielekästä puhua. Näistä ilmeisin on sosiaalisuus, mutta myös informaatio, aika ja fiktiivisyys näyttäytyvät keskeisinä perusteemoina, joiden ympärille yksittäiset pelien ominaisuudet järjestyvät. Ennakko-odotuksieni vastaisesti esimerkiksi pelejä ympäröivien pelikulttuurien erot eivät haastattelussa nouse omiksi teemoikseen, ja sääntöjen noudattaminenkin huomattavasti muihin tekijöihin kietoutuneemmilla tavoilla kuin vielä kyselyrunkoa laatiessani ennakoin. Koska yksi tämän tutkimuksen tärkeimmistä tehtävistä on pelityyppien vertailu keskenään, seuraavassa taulukossa olen nostanut kustakin neljästä teemasta esiin seitsemän tapaa, joissa stereotyyppiset videopelit ja lautapelit analyysini valossa selvästi erkanevat toisistaan. Ensisijaisesti haastattelumateriaalin pohjalta tehtyihin päätelmiin ovat vaikuttaneet myös tutkimuskirjallisuus ja oma historiani pelaajana.

Varsinaisessa analyysiosuudessa tavoitteet ovat osana informaatioteemaa, mutta tässä nostan ne vielä omaksi, viidenneksi ryhmäkseen painottamaan ongelmia pelitutkimuksen teorialle tärkeissä yrityksissä määritellä pelejä yleisesti. Ilmeinen mutta näihin teemoihin huonosti istuva ominaisuus on myös lautapeliä käsinkosketeltavuus, jota käsitellään lyhyesti analyysiluvun viimeisessä alaluvussa. Aineistoni pohjalta pelien materiaalisia puolia on mahdollista käsitellä ainoastaan rajallisissa määrin, mutta huomionarvoisuutensa vuoksi nostan tästäkin taulukkoon oman lyhyen kohtansa. Materiaalisten ja kulttuuristen kerrostumien merkitykset pelaajien kokemukselle olisivat tärkeitä oman tutkimuksensa aiheita, mutta tämän työn kannalta on tyydyttävä huomaamaan, että aina-kaan haastateltavat eivät vaikuta mieltävän niitä esitetyn vertailuasetelman kannalta keskeisimmiksi pelityyppien ominaispiirteiksi, vaan mahdollisesti niiden merkitsevimpien ominaisuuksien kannalta toissijaisiksi taustasyiksi. Koska tarkasteltavana ovat nimenomaan pelityyppien kokonaisuutena koskevat mielikuvat, kaikki ominaisuudet samassa sarakkeessa eivät välttämättä sovi lainkaan kuvaamaan yhtä ja samaa olemassa olevaa peliä. Lähes kaikille taulukossa kuvatuille ominaisuuksille on myös olemassa poikkeuksia, joita olen pyrkinyt analyysiosuudessa käsittelemään yksityiskohtaisemmin. (Taulukko 5.1)

	<b>Videopelit</b>	<b>Lautapelit</b>
<b>Aika</b>	Reaaliaikainen Tekeminen Ajan mittaaminen Omistautuneisuus yhdelle pelille Peli pilkottavissa sessioiksi Helppo aloittaa Pitkään jatkuva	Vuoropohjainen Ajattelu Toisten pelaajien kärsivällisyys Pelien nopea omaksuminen Pelisessiossa yksi tai useita pelejä Edellyttää aikataulutusta ja valmisteluja Uudelleenpelattava
<b>Teema ja tarina</b>	Virtuaalinen maailma Tutut mekaniikat Teema ja mekaniikka erottamattomia Monimutkaiset säännöt Upotetut juonet Yllätykset juonesta Etukäteen luotu	Ohut teema Innovaatiot mekaniikoissa Teema irrallinen mekaniikasta Yksinkertaiset säännöt Emergentti tarinallisuus Yllätykset toisilta pelaajilta Jälkikäteen kerronnallistettu
<b>Informaatio</b>	Koodin asettamat sääntörajoitteet Tietokone ylläpitää sääntöjä Pelaajien tasavahva asema Informaatiomassojen nopea prosessointi Sääntöjen piilottaminen Paljon variaatiota valinnoissa Pelimaailman kokeminen Informaation piilottaminen	Säännöt lennossa muokattavia Pelaajat ylläpitävät sääntöjä Pelivälineiden omistajan erityisvastuu Pelaajien muisti sääntöjen ylärajana Sääntökokonaisuuden ymmärtäminen Rajattu valintojen määrä Sosiaalisen tilanteen kokeminen Informaatio esillä
<b>Tavoitteet</b>	Tavoitteena pelissä eteneminen Voittoehto usein epäselvä Emotionaalinen kiintymys voittoon Huijaaminen koodin muuttamista Peluorituksen optimointi Hyvä pelaaja menestyksekkäs Voittaminen päämäärä itsessään	Mielenkiintoinen kokemus ja sosiaalinen koheesio Formaalisti selkeä voittoehto Liiallinen kiintymys voittoon paheksuttavaa Huijaaminen epäurheilijamaista käytöstä Peluoritus runko kanssakäymiselle Hyvä pelaaja miellyttävää seuraa Voittaminen osa prosessia
<b>Sosiaalisuus</b>	Itselle omistettu aika Pelin luonne jokseenkin vakio Taikapiirin raja jyrkkä Viestintä pelin kautta tai ulkopuolella Suhde toisiin pelaajiin persoonatonta Tutustuminen pitkien aikojen saatossa Pelimaailmaan uppoutuminen	Peliseurueelle omistettu aika Pelin luonne riippuu peliseurueesta Taikapiirin raja neuvoteltavissa Voimakas metapeli Sosiaaliset jännitteet taikapiirin määrittäjinä Sosiaalisuus mukana alusta saakka Psykologinen pelaaminen
<b>Materiaalisuus</b>	Ostettava tuote ohjelmakoodia Digitaaliset elementit Tekniikan mahdollistamia Välittynyt vuorovaikutus	Ostettava tuote säännöt ja komponentit Käsin kosketeltavat objektit Riippumattomuus laitteista ja paikasta Kehollinen läsnäolo

**Taulukko 1.** Pelityyppien vallitsevien ominaisuuksien rakentuminen

Hieman karrikoiden, aikaisemman tutkimuskirjallisuuden perusteella videotelit muotona syntyvät kilpailullisuuden ja tarinallisuuden välisen jännitteen ympärille. Vastaavasti lautapeleistä näyttäytyvää käsitystä kuvaa parhaiten jännite sosiaalisen kanssakäymisen ja älyllisyyden välillä. Nämä neljä elementtiä esiintyvät myös haastatteluissa, mutta eri-

laisilla vivahteilla kuin kirjallisuudessa. Jos videopelit ja lautapelit asetetaan vastinpareiksi, muodostuu karkeasti ottaen jana, jonka toisessa ääripäässä ovat lineaarisiin juoniin ja valtavien kuvitteellisten maailmojen tutkimiseen pohjautuvat pelit, toisessa päässä haastateltavien sosiaalisiksi kuvaamat pelit. Tämän janan kahteen ääripäähän asettuivat tyypillisimmät video- ja lautapelit, vaikka stereotypioiden vastaisia esimerkkejä onkin mahdollista löytää joka kohdalta janaa. Jana ei kuitenkaan kuvaa kaikkia mahdollisia pelityyppejä. Koko asetelma muodostuisikin hyvin toisenlaiseksi, jos vertailussa olisivat vaikkapa live-roolipelit ja erityisesti lastenkulttuuriin kuuluvat ulkopelit.

Älyllisyyden ja kilpailullisuuden voi niidenkin nähdä löytyvän haastatteluista, vaikkei kumpikaan nouse samalla tavalla keskeiseksi teemoiksi kuin kirjallisuusvertailussa. Pelimuotona lautapelien voi nähdä nimittäin painottavan ajattelua siinä, missä videopelit vastaavasti painottavat tekemistä. Tämä on lähes suoraa seurausta siitä, että videopeleissä ajan mittaaminen on keskeinen keino ja lautapeleissä aikapaine tyypillisesti vähäinen. Ajan mittaamisen yleisyyden videopeleissä taas mahdollistaa tietokone, jolla on helppoa ja nopeaa käsitellä paljon suurempia informaatiomassoja kuin säännöstöä itse ylläpitävien lautapelaajien.

Teknologisen determinismin välttämiseksi on kuitenkin tärkeää huomata, että ajan mittaaminen ei ole mikään tietokoneen mediana määräämä ominaisuus, ja informaation massakäyttökin on ainoastaan sen sallima ominaisuus. Varsinaisia syitä kunkin piirteen yleisyyteen eri pelimuodoissa täytyy siis etsiä muista tekijöistä, missä avuksi on esimerkiksi Lessigin (1999) yhteiskuntaa sääntelevien tekijöiden nelijako normeihin, markkinoihin, lakiin ja lopulta varsinaisiin fyysisiin rajoitteisiin eli ohjelmistoissa koodiin ja reaali maailmassa arkkitehtuuriin. Pelien tapauksessa erityisen tärkeitä ovat normit, ja onkin tärkeää ymmärtää pelimuotojen historiaa ja keskinäisiä suhteita, jotta voisi kunnolla ymmärtää miten jotkin käytänteet ovat saavuttaneet määräävän aseman. Videopelien stereotyyppi saattaisi näyttää toisenlaiselta, jos esimerkiksi kahdesta vuonna 1993 PC:lle julkaistusta ”hyvästä ja pahasta kaksosesta” suuremman perinnön ja imitoijajoukon olisikin jättänyt jälkeensä *Doomin* sijaan moninkertaisesti enemmän myynyt *Myst* (vrt. Dyer-Witheford, Kline & de Peuter 2003, 143–150).

Kilpailullisuus liittyy puolestaan pelien muodolliseen määrittelyyn, jossa tavallisesti on korostettu voittoehtoa ja voittamista. Lautapeleissä kilpailullinen rakenne on käytännössä aina olemassa, mutta yhä useampiin videopeleiksi yleisesti miellettyihin ajanvietteisiin se istuu korkeintaan kankeasti selittelemällä. Halu saada kaikki pelityypit istumaan

saman määritelmän alle on pelitutkimuksen parissa useimmiten ohittanut Wittgensteinin (1958, 31–35) tavan puhua peleistä perhekäsitteenä, jonka jotkin osat jakavat joitain piirteitä ja toiset osat muita. Pelaajien tavoissa puhua lauta- ja videopeleistä formaali rakenne toisaalta kääntyy pääläelleen: lautapelit ovat haastateltaville useimmiten ennen muuta sosiaalinen tilanne, jossa voittaminen on lopulta toissijaista ja liiallista voitontavoittelua saatetaan jopa paheksua, kun taas videopelien parissa voittamisella on lautapelejä useammin varsinaista emotionaalista merkitystä. Tiukan täsmällisesti ottaen kilpaileminen on luonnollisesti monessa mielessä sosiaalista toimintaa, mutta arkisen ajatuksen tasolla kilpailullisuus ja sosiaalisuus esiintyvät useissa kohdissa haastatteluita suoraan vastakohtina. Olennainen merkitys näyttäisi olevan ennen kaikkea sillä, puhutaanko toisia pelaajia vastaan toimimisesta vai yhteistyöstä heidän kanssaan. Pelisysteemin ylläpito pelaajien itsensä voimin suorastaan edellyttää jälkimmäistä, vaikka siihen muodollisessa mielessä kuuluisikin näennäinen voitosta kilvoittelu. Tutkimuksen kannalta olisikin tärkeää olla sekoittamatta keskenään näitä kahta puolta, taikapiirin muodollista rakennetta ja varsinaista merkitystä pelaajille.

Useat videopelit aktiivisesti korostavat voittamisen merkitystä esimerkiksi lautapeleille harvinaisella lineaarisella rakenteella, jossa voittaminen on edellytys pelissä etenemiselle, kun taas tyypillisesti uusissa lautapeleissä voittaja selviää vasta pelin lopussa eivätkä pelaajat voi pudota pois kesken kaiken. Perussyynä eroihin voittoehdon merkityksessä saattaa piillä kuitenkin syvemmällä. Taikapiiriksi kutsutun sosiaalisen sopimuksen rajat näyttäisivät lautapelien saralla olevan tyypillisesti laveammalla kuin videopeleissä. Pelaajien tehtävänä lautapeleissä on aktiivisesti ylläpitää rajoja, mutta samalla pysytellä jatkuvasti tietoisena niiden keinotekoisesta luonteesta ja yhtenään tapahtuvasta rajankäynnistä, mikä edellyttää huomattavan hienovaraista sosiaalista osaamista. Videopeleissä suora pelaajien välinen vuorovaikutus on harvinaisempaa ja toisaalta tietokone huolehtii sääntöjärjestelmän ylläpidosta, joten tarvetta taikapiirin rajojen jatkuvalla koettelulle on huomattavasti vähemmän. Osittain kyse lienee myös aivan fyysisestä erosta siinä, miten videopeli rajautuu selkeästi ja siististi näyttölaitteen rajojen sisään, eikä pelimekaniikkoihin yleensä kuulu esimerkiksi toisten pelaajien sanojen tulkintaa, mutta valtalinjasta poikkeavien videopelien olemassaolo todistaa, että ennen muuta ero juontuu historiallisiin ja kulttuurisiin normeihin.

Mahdollisesti voitontavoittelun keskeisempi merkitys videopeleissä perustuu juuri videopelien historiaan paljolti nimenomaan yksinpeleinä. Jos yksinpelit nähdään Woodsin (2007) tapaan haastepeleinä, on ymmärrettävää, että haasteen ratkaiseminen on koko pelin kulminaatio ja tavoite. Toisaalta perinteisempiä yksinään ratkottavia haasteita kuten sanaristikoita tai pirunlukkoja ei aina edes mielletä peleiksi ensinnäkään. Monissa uudemmissa videopelimuodoissa tilanne on jo muuttunut. Esimerkiksi *Minecraftin* tapaisissa hiekkalaatikkopeleissä pelaaja saattaa kokea mielihyvää pelkästä tutkimuksesta ja uusien asioiden löytämisestä, vaikka hänen ennakkoon itselleen asettamansa tavoite jäisikin toteutumatta. *Civilizationia* kaveriporukalla pelatessa yhteinen kokemus saattaa olla tärkeämpi kuin voittaja, riippumatta siitä tapahtuuko peli pöydällä vai verkon välityksellä. Onkin syytä olettaa, että tässä tutkimuksessa kuvattuja rajoja ylittäviä pelejä ja pelityyppien välisiä hybridimuotoja syntyy lähivuosina lisää.

Jokainen tutkimus on jo valmistuessaan historian tutkimusta. Näin voidaan sanoa erityisesti, kun tutkittavana olevalla kentällä on meneillään kiihkeä teknologinen ja kulttuurinen muutos. Tehdessäni haastatteluita vuosina 2010 ja 2011 esimerkiksi taulutietokoneet eli tabletit olivat vasta hiljalleen yleistymässä. Applen keväällä 2010 julkaiseman iPadin katsotaan usein olleen ensimmäinen tämän tyyppinen laite, joka nousi laajojen kuluttajajoukkojen suosioon. Taulutietokoneille on kuitenkin tehty viime vuosina useita sellaisia lauta- ja videopelien välisiä hybridipelejä, jollaisia haastateltavani alaluvussa 4.5 ennustavat. Jos haastattelut tapahtuisivat nyt, kenties nämä ja muut myöhemmin julkaisut pelit olisivat jo inspiroineet haastateltavia muuttamaan joitain niistä käsityksistä, joita tässä työssä on kuvattu. Toisaalta sama pätee aikanaan myös nyt tehtävän tutkimuksen suhteen julkaisuhetkenään.

Jos tavoitteena ei ole muutoksen itsensä seuraaminen, mahdollisesti kyseessä on kuitenkin ollut loistava hetki tämänkaltaiselle tutkimukselle. Jos lauta- ja videopelien formaatit jatkavat sekoittumistaan, eikä tulevaisuudessa enää ole ylipäättään järkevää käyttää kyseisiä rajoituksia, tutkimus on onnistuneesti vanginnut joitain tavallisten pelaajien tapoja hahmottaa niitä juuri ennen rajojen katoamista lopullisesti. Todennäköisempi skenaario kuitenkin lienee, että tässä kuvatut pelityypit pysyvät olemassa vielä pitkään, mutta niiden keskinäinen vuoropuhelu ja rajankäynti lisääntyvät entisestään samalla, kun syntyy myös kokonaan uudentyyppisiä luokkia. Niiden syntyä rajoittavat teknisten rajoitteiden sijaan ennemminkin kulttuuristen normien ja odotusten muodostamat raja-aidat.

# LUDOGRAFIA

Afrikan tähti. 1951. Lautapeli. Kuvataide.  
Alias. 1995. Lautapeli. Tactic.  
Arkham Horror. 1995. Lautapeli. Fantasy Flight.  
Asteroids. 1979. Videopeli. Atari.  
Battlestar Galactica. 2008. Lautapeli. Fantasy Flight Games.  
Bilekuosi. 2008. Lautapeli. Mind Altering Games.  
Bohnanza. 1997. Lautapeli. Amigo Spiele.  
Breakout: Normandy. 1992. Lautapeli. Avalon Hill.  
Bridge. Trad. Korttipeli.  
Carcassonne. 2000. Lautapeli. Hans im Glück.  
Carcassonne: Kivikausi. 2002. Lautapeli. Hans im Glück.  
Catanin uudisasukkaat. 1995. Lautapeli. Kosmos.  
Caylus. 2005. Lautapeli. Ystari Games.  
Civilization. 1980. Lautapeli. Hartland Trefoil.  
Dance Dance Revolution. 1998. Videopeli. Konami.  
Diplomacy. 1959. Lautapeli. Avalon Hill.  
Doom. 1993. Videopeli. Id Software.  
Doom: The Boardgame. 2004. Lautapeli. Fantasy Flight Games.  
Dota 2. 2013. Videopeli. Valve Corporation.  
Eurofront. 1995. Lautapeli. Columbia Games.  
Eve Online. 2003. Videopeli. CCP Games.  
FarmVille. 2009. Videopeli. Zynga.  
Fidchell. Trad. Lautapeli.  
FrontierVille. 2010. Videopeli. Zynga.  
Führer-Quartett, Das. 2008. Korttipeli. Onkel&Onkel.  
Funhouse. 1990. Flipperi. Williams Electronics.  
Galaxy Trucker. 2007. Lautapeli. Czech Games Edition.  
Go. Trad. Lautapeli.  
Halli Galli. 1992. Lautapeli. Amigo.  
Hedgewars. 2004. Videopeli. Hedgewars Project.  
Hippa. Trad. Seurapeli.  
Hyppää järveen. Trad. Korttipeli.  
Jalkapallo. Trad. Pallopeti.  
Left 4 Dead 2. 2009. Videopeli. Valve Corporation.  
Mafia. 1986. Seurapeli. Dimitry Davidoff.  
Master of Orion. 1993. Videopeli. Microprose.  
Mehen. Trad. Lautapeli.  
Microsoft Flight Simulator. 1982. Videopeli. Microsoft.  
Minecraft. 2011. Videopeli. Mojang.  
Monopoli. 1933. Lautapeli. Parker Brothers.  
Myst. 1993. Videopeli. Brøderbund.  
Pac-Man. 1980. Videopeli. Namco.  
Papa Sangre. 2010. Audiopeli. Somethin' Else.  
Pokeri. Trad. Korttipeli.  
Race for the Galaxy. 2007. Lautapeli. Rio Grande Games.  
Ranskalainen tarot. Trad. Korttipeli.  
Red November. 2008. Lautapeli. Fantasy Flight Games.  
Risk Legacy. 2011. Lautapeli. Hasbro.  
Ruletti. 1659. Uhkapeli. Blaise Pascal.



Shakki. Trad. Lautapeli.  
 Sherlock Holmes Consulting Detective. 1981. Hyperteksti. Sleuth Publications.  
 Sid Meier's Civilization. 1991. Videopeli. Microprose Software.  
 Sid Meier's Civilization: The Board Game. 2010. Lautapeli. Fantasy Flight Games.  
 SimCity. 1989. Videopeli. Broderbund.  
 Space Alert. 2008. Lautapeli. Czech Games Edition.  
 Spacewar! 1962. Videopeli. Graetz, J. Martin, Russell, Stephen R. & Wiitanen, Wayne.  
 Taru sormusten herrasta. 2000. Lautapeli. Kosmos.  
 Tetris. 1985. Videopeli. Pažitnov, Aleksei.  
 The Secret of Monkey Island. 1990. Videopeli. LucasArts.  
 Trivial Pursuit. 1982. Lautapeli. Selchow and Righter.  
 Walking Dead. 2012. Videopeli. Telltale Games.  
 Warhammer 40,000. 1987. Miniatyyrisotapeli. Games Workshop.  
 World of Warcraft. 2004. Videopeli. Blizzard Entertainment.

# LÄHTEET

- Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext. Perspectives on Ercodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, Espen. 2003. *Playing Research. Methodological Approaches to Game Analysis*. In: 5th Digital Arts & Culture Conference. Melbourne, Australia, 19.–23.5.2003.
- Argyle, Michael. 1991. *Cooperation. The Basis of Sociability*. Lontoo: Routledge.
- Baer, Ralph H., Rusch, William T., Harrison, William L. 1972. *Television Gaming Apparatus and Method*. Patentti numero 3659285, Yhdysvallat. Saatavilla <<http://www.freepatentsonline.com/3659285.html>>, viitattu 13.8.2012.
- Bargh, John A. & McKenna, Katelyn Y. A. 2000. *Plan 9 From Cyberspace. The Implications of the Internet for Personality and Social Psychology*. *Personality and Social Psychology Review*, vol. 4 no. 1, sivut 57–75.
- Berger, Arthur Asa. 2002. *Video games. A popular culture phenomenon*. New Brunswick: Transaction Publishers.
- Bergström, Karl. 2010. *The Implicit Rules of Board Games. On the particulars of the lusory agreement*. In: Proceedings of the 14th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. Tampere, 6.–8.10.2010, sivut 86–93.
- Bergström, Karl. 2011. *Framing Storytelling with Games*. In: Proceedings of the 4th International Conference on Interactive Digital Storytelling. Berliini, Saksa, 28.11.–1.12.2011, sivut 170–181.
- Björk, Staffan & Holopainen, Jussi. 2006. *Games and Design Patterns*. Teoksessa: Salen, Katie & Zimmerman, Eric (toim.). *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*. Cambridge: MIT Press, cop.
- Björk, Staffan, Linderöth, Jonas & Olsson, Camilla. 2012. *Should I Stay or Should I Go. Boundary Maintaining Mechanisms in Left 4 Dead 2*. In: Nordic DiGRA 2012. Tampere, 6–8.6.2012.
- Bogost, Ian. 2010. *Cow Clicker. The Making of Obsession*. Saatavilla <[http://www.bogost.com/blog/cow\\_clicker\\_1.shtml](http://www.bogost.com/blog/cow_clicker_1.shtml)>, viitattu 8.9.2012.
- Caillois, Roger. 2001. *Man, Play and Games*. Urbana: University of Illinois Press. Ranskankielinen alkuperäisteos: *Les jeux et les hommes*. 1958.
- Carter, Marcus, Gibbs, Martin & Harrop, Mitchell. 2014. *The Roll of the Dice in Warhammer 40,000*. *Transactions of the Digital Games Research Association*, vol 1 no 3. Saatavilla <<http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/20/31>>, viitattu 19.1.2015.
- Consalvo, Mia. 2007. *Cheating. Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge: MIT Press.
- Costikyan, Greg. 2006. *I Have No Words and I Must Design*. Teoksessa: Salen, Katie & Zimmerman, Eric (toim.). *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*. Cambridge: MIT Press, cop. Saatavilla <<http://www.costik.com/nowords.html>>, viitattu 17.10.2010.
- Costikyan, Greg. 2007. *Games, Storytelling and Breaking the String*. Teoksessa: Harrigan, Pat & Wardrip-Fruin, Noah (toim.). *Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. 5–13. Cambridge: MIT Press. Saatavilla <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/storyish>>, viitattu 7.9.2012.
- Debord, Guy. 2005. *Spektaakkelin yhteiskunta*. Helsinki: Summa. Ranskankielinen alkuperäisteos *La société du spectacle*. 1967.

- Ducheneaut, Nicolas, Moore, Robert J., Nickell, Eric, Yee, Nicholas. 2006. *Alone Together? Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Games*. In: ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI 2006). Montreal, Kanada, 22.–27.4.2006.
- Dyer-Witheford, Nick, Kline, Stephen & de Peuter, Greig. 2003. *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture and Marketing*. Montréal: McGill-Queen's University Press.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Smith, Jonas Heide & Pajares Tosca, Susana. 2008. *Understanding video games. The essential introduction*. New York: Routledge.
- Eskelinen, Markku. 2005. *Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa*. Helsinki: Sitra.
- Ermi, Laura & Mäyrä, Frans. 2013. *Pelaajabarometri 2013. Mobiilipelaamisen nousu*. TRIM Research Reports: 11. Tampere: Informaatitieteiden yksikkö. Saatavilla <<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9425-3>>, viitattu 13.5.2013.
- Esposito, Nicolas. 2005. *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*. In: DiGRA 2005 Conference "Changing Views – Worlds in Play", Vancouver, Kanada, 16.–20.6.2005.
- Frasca, Gonzalo. 2003. *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. In: DiGRA 2003 Conference "Level up", Utrecht, Alankomaat, 4.–6.11.2003.
- Fullerton, Tracy, Hoffman, Steven & Swain, Christopher. 2004. *Game Design Workshop. Designing, Prototyping and Playtesting Games*. San Francisco: CMP Books, cop.
- Gutschera, Robert K. 2009. *Characteristics of Multiplayer Games*. In: Game Developers Conference 2009. San Fransisco, Yhdysvallat, 23.–27.3.2009.
- Heljakka, Katriina. 2010. *Hiljaisen tiedon pelikentällä. Lautapelisuunnittelu vuorovaikutusprosessina*. Teoksessa Suominen, Jaakko et al. (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto. Sivut 22–32.
- Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena. 2001. *Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Yliopistopaino.
- Huizinga, Johan. 1947. *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineeksen määrittelemiseen*. Helsinki: WSOY.
- Hullett, Kenneth, Kurniawan, Sri & Wardrip-Fruin, Noah. 2009. *Better Game Studies Education the Carcassonne Way*. In DiGRA 2009 Conference "Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory", West London, Iso-Britannia, 1.–4.9.2009.
- Hughes, Linda A. 1999. *Children's Games and Gaming*. Teoksessa Johnson, Thomas W., McMahon, Felicia R. & Mechling, Jay, Sutton-Smith, Brian (toim.), *Children's folklore. A Source Book*. Sivut 93–199- New York: Garland.
- Hägg, Samuli, Lehtimäki, Markku & Steinby, Liisa. 2009. *Näkökulmia kertomuksen tutkimukseen*. Helsinki: SKS.
- James, David & Thomas, Gary. 2006. *Reinventing Grounded Theory. Some Questions about Theory, Ground and Discovery*. British Educational Research Journal, vol. 32 no. 6, sivut 767–795. Saatavilla <<http://eprints.bham.ac.uk/501>>, viitattu 6.4.2013.
- Jenkins, Henry. 1992. *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture. Studies in culture and communication*. New York: Routledge.
- Juul, Jesper. 2001. *Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives*. Game Studies, vol 1 no. 1. Saatavilla <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts>>, viitattu 7.9.2012.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: MIT Press, cop.

- Järvinen, Aki. 2008. *Games without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design*. Mediakulttuurin väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto. Saatavilla <<http://acta.uta.fi/haekokoversio.php?id=11046>>, viitattu 17.10.2010.
- Karppi, Tero & Sotamaa, Olli. 2012. *Rethinking Playing Research. DJ HERO and Methodological Observations in the Mix*. Simulation & Gaming, vol. 43 no. 3, sivut 413–429.
- Keskitalo, Jussi. 2010. *Katsaus uuteen lautapelikulttuuriin Suomessa 2000-luvulla*. Teoksessa Suominen, Jaakko et al. (toim.): Pelitutkimuksen vuosikirja 2010. Tampere: Tampereen yliopisto. Sivut 120–131. Saatavilla <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-11.pdf>>, viitattu 16.10.2010.
- Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans, Sotamaa, Olli & Suominen, Jaakko. 2009. *Johdanto*. Teoksessa Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans, Sotamaa, Olli & Suominen, Jaakko (toim.). Pelitutkimuksen Vuosikirja 2009. Saatavilla <[www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2009](http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2009)>, viitattu 25.5.2010.
- Kücklich, Julian R. 2006. *Cheating as a Methodological Tool in Computer Game Studies*. In: Games and Technology seminar, Bristol, Iso-Britannia, 15.9.2006.
- Lauteren, Georg. 2007. *No Work, all Play. Social Values and the 'Magic Circle'*. In: Game and Action, Göteborg, Ruotsi, 13–15.6.2007. Saatavilla <[http://www.learnit.org.gu.se/digitalAssets/904/904215\\_lauteren\\_rev.pdf](http://www.learnit.org.gu.se/digitalAssets/904/904215_lauteren_rev.pdf)>, viitattu 17.8.2012.
- Lessig, Lawrence. 1999. *Code. And Other Laws of Cyberspace*. New York: Basic Books.
- McLuhan, Marshall. 1964. *Understanding media. The extensions of man*. New York: Signet Books.
- Metsämuuronen, Jari. 2005. *Tutkimuksen tekemisen perusteet ihmistieteissä*. Helsinki: International Methelp.
- Montola, Markus. 2012. *Social Constructionism and Ludology. Implications for the Study of Games*. Simulation & Gaming, vol. 43, no. 3, sivut 300–320.
- Moring, Inka. 1998. *Tee se itse -teoria. Grounded theory mediatutkijan työkaluna*. Teoksessa Kantola, Anu, Moring, Inka & Väliaverronen, Esa (toim.). 1998. Media-analyysi. Tekstistä tulkintaan. Lahti: Helsingin yliopiston Lahden tutkimus- ja koulutuskeskus. Sivut 229–258.
- Mäyrä, Frans. 2008. *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. Los Angeles: SAGE.
- Mäyrä, Frans, Paavilainen, Janne & Stenros, Jaakko. 2009. *The Many Faces of Sociability and Social Play in Games*. In: Proceedings of 13th International Academic MindTrek Conference "Everyday Life in the Ubiquitous Era", Tampere, 30.9.–2.10.2009. Sivut 82–89.
- Niemi, Leena. 2004. *Sosiaalisen tarkastelua*. Seinäjoen ammattikorkeakoulun julkaisusarja B: raportteja ja selvityksiä 17. Seinäjoki: Seinäjoen ammattikorkeakoulu.
- Norman, Donald A. 1999. *The Invisible Computer. Why Good Products Can Fail, the Personal Computer Is So Complex, and Information Appliances Are the Solution*. London: MIT Press.
- Nussbaum, Miguel, Rosas, Ricardo & Zagal, José Pablo. 2000. *A Model to Support the Design of Multiplayer Games*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, vol. 9, no. 5, sivut 448–462.
- Pargman, Daniel & Jakobsson, Peter. 2008. *Do You Believe in Magic? Computer Games in Everyday Life*. European Journal of Cultural Studies, vol. 11, no. 2, sivut 225–243.

- Parlett, David. 1999. *The Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press.
- Preece, Jenny. 2000. *Online Communities. Designing Usability, Supporting Sociability*. Chichester: John Wiley & Sons.
- Pulsipher, Lewis. 2009. *The System and the Psychological in Games*. Blogiteksti. Saatavilla <<http://pulsiphergamedesign.blogspot.com/2009/05/system-and-psychological-in-games.html>>, viitattu 9.9.2012.
- Rakoczy, Hannes, Tomasello, Michael & Warneken, Felix. 2008. *The Sources of Normativity. Young Children's Awareness of the Normative Structure of Games*. *Developmental Psychology*, vol 44, no. 3, sivut 875–881.
- Saari, Mikko. 2007. *Uudet lautapelit*. Helsinki: BTJ Kustannus.
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric. 2004. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Siitonen, Juha. 1999. *Voimaantumisteorian perusteiden hahmottelua*. Tohtorinväitöskirja. Oulu: Oulun yliopisto.
- Smith, Jonas Heide. 2006. *Plans and Purposes. How Videogame Goals Shape Player Behaviour*. Tohtorinväitöskirja. Kööpenhamina: The IT University of Copenhagen.
- Sotamaa, Olli, Toivonen, Saara & Tyni, Heikki. 2011. *Howdy Partner! On Free-to-play, Sociability and Rhythm Design in FrontierVille*. In: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference "Envisioning Future Media Environments", Tampere, 28.–30.9.2011.
- Stenros, Jaakko & Waern, Annika. 2010. *Games as Activity: Correcting the Digital Fallacy*. In: 2nd Global Conference on Videogame Cultures & the Future of Interactive Entertainment, Oxford, Iso-Britannia, 7.–9.7.2010.
- Stenros, Jaakko. 2012. *In Defence of a Magic Circle. The Social and Mental Boundaries of Play*. In: Nordic DiGRA 2012. Tampere, 6.–8.6.2012.
- Tavinor, Grant. 2008. *Definition of Videogames*. *Contemporary Aesthetics*, vol 6. Saatavilla <<http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=492>>. Viitattu 16.10.2010.
- Tavinor, Grant. 2009. *The Art of Videogames. New Directions in Aesthetics*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Wittgenstein, Ludwig. 1958. *Philosophical Investigations*. Oxford: Basil Blackwell.
- Wolf, Mark J. P. 2001. *The Video Game as a Medium*. Teoksessa Wolf, Mark J. P. (toim.). *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press.
- Woods, Stewart. 2007. *Playing with an Other. Ethics in the Magic Circle*. Teoksessa Eskelinen, Markku, Frasca, Gonzalo & Koskimaa, Raine (toim.). Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Cypertext Yearbook 2007: Ludology. Saatavilla <<http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/90.pdf>>. Viitattu 7.11.2010.
- Woods, Stewart. 2010. *Convivial Conflicts: The Form, Culture and Play of Modern European Strategy Games*. Median, kulttuurin ja taiteiden väitöskirja. Perth: Curtin University of Technology.
- Zimmerman, Eric. 2012. *Jerked Around by the Magic Circle. Clearing the Air Ten Years Later*. Gamasutra. Saatavilla <[http://www.gamasutra.com/view/feature/6696/jerked\\_around\\_by\\_the\\_magic\\_circle\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/6696/jerked_around_by_the_magic_circle_.php)>. Viitattu 14.1.2013.

## LIITE 1: TAUSTAKYSYMYKSET

Ennen varsinaista haastattelua haastateltavat vastasivat sähköpostilla taustoittaviin kysymyksiin omasta peliharrastuksestaan.

- Miten sinusta on tullut videopelaaja?
- Miten sinusta on tullut lautapelaaja?
- Mitkä nimenomaiset pelit ovat eniten vaikuttaneet?
- Mitä pelejä tätä nykyä pelaat?
- Miksi juuri niitä?
- Millaisissa tilanteissa pelaat?
- Kuinka monta tuntia kuukaudessa arvioit pelaavasi videopelejä? Entä lautapelejä?

## LIITE 2: TEEMAHAASTATTELUN KYSELYRUNKO

### 1. Yhteydet ja erot

Mikä on parasta videopeleissä?

Mikä on parasta lautapeleissä?

Miten ne eroavat toisistaan?

Onko niillä enemmän yhteistä toistensa kanssa vai muiden kulttuurimuotojen?

Mikä erilaisia pelimuotoja yhdistää?

### 2. Pelikulttuurit

Poikkeavatko videopelien ja lautapelien käyttötavat?

Muuttuuko lautapelaaminen sen mukaan, millaisten ihmisten kanssa pelaa?

Onko videopelaaminen sosiaalista?

Olisiko pelaaminen erilaista ilman nettifoorumeita ja lehtiä?

Miten voi saada toisten pelaajien arvostusta?

Mikä milloinkin on ihanteellinen pelaajamäärä?

### 3. Sääntöjen noudattaminen

Lautapelissä pelaajat ylläpitävät sääntöjä. Miten tämä näkyy itse pelitilanteessa?

Jos lautapeliin tehdään sääntömuutoksia, mihin nämä ”talon säännöt” tähtäävät?

Jos samasta pelistä on useita kilpailevia sääntöjä, miten perusteella valitaan, mitä niistä käytetään?

Oletko käyttänyt tai peräti tehnyt videopelien modauksia?

Tavoitellaanko lautapelin sääntömuutoksilla samoja asioita kuin modauksilla videopeleissä?

Onko väliä, millä vaikeustasolla videopelin pelaa läpi?

Voiko videopelissä huijata?

Mitä tapahtuu, jos pelaaja jää kiinni huijauksesta?

### 4. Tarinallisuus

Pidätkö abstarkteista peleistä?

Miksi pelissä pitäisi olla tarina tai teema?

Voiko pelkkä tarina tehdä pelistä hyvän?

Muuttuuko peli toiseksi, jos sen teema vaihdetaan?

Onko tarina tärkeämpi videopeleissä kuin lautapeleissä?

Millaisia teemoja arvostat eniten lautapeleissä?

## 5. Välimuodot

Harrastatko lautapelien tietokoneversioita?

Voiko samaa peliä pelata sekä lautapelinä että tietokoneella?

Kääntyykö videopeli lautapeliksi?

Miten lautapelejä ja digitaalisuutta voisi parhaiten yhdistää?

Mitä lautapelien ja videopelien suunnittelijat sietäisivät oppia toisiltaan?